特別付録『LoV』大会DVD／『三国志大戦TCG』PRカード
平成24年10月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第12号 通巻151号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2012
December
No.151
特別価格
1,180yen



特別付録1

乱世激震！天下を我が手につかみ取れ！

●ランカー諸氏からテクニックを盗め!
OVER the LORD 第4章 常闇を祓う覚醒の焔 ベストバウトセレクション

●付録DVDを徹底解説! 各試合のターニングポイントとは!?
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
OVER the LORD 第4章 常闇を祓う覚醒の焔 ベストバウトセレクション 付録DVD解説

●新時代を勝ち抜く秘策を伝授!
戦国大戦～1582 日輪、本能寺より出ずる～ 戦術指南
新要素攻略指南之章
新勢力解析之章
新デッキ構築之章

特別付録2
●AC版でもおなじみの典韋が本誌のみで入手可能なPRカードで登場!
【PR】典韋(2枚セット)

●EXIT TUNES×SOUND VOLTEX 誕生秘話に迫る特別企画!
BEAT MAXIMUM

●格闘ゲーム部の「日常」ここにあり!! かくげいぶ!

●七瀬葵先生 渾身の連載企画! こんにちは七瀬葵です

●中二病?式 イラスト+ノベル!! 弾幕少女

●プロゲーマー直伝! 「勝ち続ける」ためのヒント ウメハラコラム

新作

●稼働カウントダウン! ウワサのあのキャラが電撃参戦決定
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

●待望の新VER稼働! 全種族サンプルデッキ掲載!!
LORD of VERMILION Re:2 ～再征～

●稼働直前!「WCCF」新バージョン情報!!
WCCF IC 2011-2012

●最新Ver.の闘いを極めるシステム分析 新CPUキャラ情報も!
UNDER NIGHT IN-BIRTH

●期待度MAXのNESiCAxLive版始動!
アルカナハート3 ラブマックス!!!!!

●2012(ギリギリ)超能力大戦勃発!?
サイキックフォース2012

攻略

●主要変更点一挙公開!
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

●新バージョン徹底攻略&牛マン 白石稔「共闘」インタビュー!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0

●バージョンアップ情報&新キャラ攻略!!
鉄拳アンリミテッド

●新キャラの性能評価と梅田を大解剖!
ガンスリンガー ストラトス

●第二回アルカディア杯結果発表!
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2 Unlock B


SanDisk
サンディの武器屋
Sandy's Weapon shop
オススメよっ!
名前：サンディ
名前：ジャオ
サンディの武器屋、はりきって営業中!
サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく!
サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB
サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB
Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB
フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1
大容量 大量のデータ保存が可能
安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証
ゲームにもサンディスクのメモリーカード
www.sandisk.co.jp サンディスク 検索

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA
ARCADIA
タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)
No.151
2012 DECEMBER



©SEGA

かくげいぶ！ 出張版



by Ika

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



乱世激震！天下を我が手に掴め！

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

index

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日	稼働中（2012年10月11日）
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワークシステム	ALL.Net

ついに稼動が開始した待望の大型バージョンアップ！今月は、巻頭大特集で本作の魅力と攻略を隅々まで解説していこう！

新時代を勝ち抜く秘策を伝授！

大型バージョンアップにともない、いろいろな新要素が追加された『戦国大戦』。この新たな環境で勝ち抜くためには、それらに対する知識を身に付け、素早く対応することが重要だ。

その変更点は、基本的な戦闘システムの仕組みから始まり、各兵種の性質、攻城の仕組みなどさまざま。そしてそこに、新たな兵種と特技も加わったことで、これまでとは違ったタイプの計略も多数追加された。このように書くと、これまでのセオリーが通じないように感じてしまうかもしれないが、決してそのようなことは無い。まずは、基礎に立ち返り、これら基本のシステムをおさらいしつつ、変更した点を把握することで新たな戦術を学んでいこう。

もちろん、新カード追加時のおなじみなったカード紹介や、デッキのサンプルもバッチリ紹介。既存の武将にこだわるもよし、新たな武将とともに新時代の戦場を駆け抜けるもよし。手に入れた武将たちを使って自分なりにさまざまなデッキを試し、自分に合ったデッキを探してみるといいだろう。

また、新規プレイを検討しているプレイヤーも、今が始める絶好のチャンス！　ぜひ一度、最新のアーケードカードゲームに触れてほしい！



時代の年号が進み、ついに伊達家と豊臣家が参戦！　既存の武家にも追加カードが登場し、圧倒的なボリュームで展開する本作。キミ合うデッキやカードがきっとあるはず!!

戦国大戦界も新Ver.で稼働中!

ニコニコ生放送番組「戦国大戦界 生祭！」も新バージョン対応で絶賛放送中！　今後の放送情報や番組内容は、戦国大戦界でチェックしてほしい！

戦国大戦界 <http://eb1059.com/>



新要素攻略指南之章～攻城の基礎編～

新しくなった攻城の仕組みをよく理解し、城ゲージを効率よく減らす方法を覚えよう！　新たな戦いはまずここから！

本作で勝つために必要なことは何か？　当然であるが、勝敗を決めるためには攻城を決めて敵城ゲージを減らさなければならない。ゆえに、城ゲージを減らす手段をしっかりと覚えることは最も大事な要素の一つといえる。いくら戦闘で勝てても、その結果城ゲージを減らすことができなければ意味が無いのだ。また、逆に戦闘で押されていても、攻城の仕組みさえ理解していれば、城へのダメージを抑えることも可能になってくるぞ。特に、今回の大筒の変更点は、ぜひともよく理解してほしい。大筒が二つに増えたことによって、戦術や立ち回り方に非常に大きな変化を与えることになったからだ。ここではそれらについても詳しく解説するので、新しい大筒を絡めた立ち回りを身につけよう。



戦場の変化に伴い、新たな戦術や攻城パターンが生まれることになる。それを把握しておこう。

新しくなった二つの大筒の扱い方

これまで一つの大筒を奪い合う形だったものが、本バージョンからは、それぞれ専用の大筒が陣地に設置される形に変更された。この大筒は、基本的に起動すると40カウント（ゲーム内全体のカウント表記とはことなる）で発射される。〈制圧〉の効果などはそのままで、それを使えば素早く発射することも可能だ。そこでお互いの攻城に差をつける要因の一つが相手の大筒への妨害行動だ。今回は敵の大筒の上に敵が居ない状態で乗ることで、動きが止まり、さらにカウントが巻き戻されていくのだ。このとき〈制圧〉を持つ武将が乗れば巻き戻す速度も早くなるぞ。こうして、自陣の大筒を撃ちつつ、敵陣の大筒を止めることで発射数に差をつけ、大筒を使ったゲージ差を作り出そう。以前のように、「起動した大筒を奪われて敵に撃たれる」ということが無くなったのは大きな変化といえる。



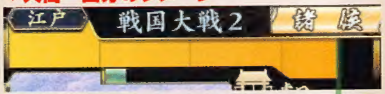
大筒は開幕からガンガン起動していくべし！　また、配置の変更で大筒前に〈伏兵〉や〈防柵〉を配置できるようになり、大筒を守るか、虎口を守るか、相手のデッキなどによってさまざまな配置を考えよう。

ココが重要
- **大筒起動にはリスクが無い**
- **発射まで40カウント**
- **敵の大筒に乗るとカウントが巻き戻る**

大筒ダメージを把握しよう！

発射までのリスクが無くなったゆえか、大筒のダメージはこれまでに比べやや控えめ。しかし、兵種ごとの攻城力も変化しているため、大筒の攻城ダメージを超えるのは、槍足軽、足軽なら2コスト以上、弓足軽、鉄砲隊なら2.5コスト以上、さらにの騎馬隊なら3.5コストの壁攻城を決める必要がある。相手の大筒を止める際にも、相手がそれらの武将でこちらの部隊をすり抜け、直接攻城を狙っていた場合は、それを止めないと結果的にダメージ負けしてしまう可能性が高いので注意しよう。

▼大筒一回分のダメージ



▼槍足軽２コスト武力７の壁攻城



攻城ゲージの仕様変更を把握しよう！

攻城ゲージにも大きな変更が加えられ、城の攻防は今までと考えを大きく変える必要がでてきた。まず、前バージョンまでの攻城ゲージは乱戦すると一定量減少し、複数の武将で乱戦すると攻城中の武将の攻城ゲージが一気に減少していたが、今バージョンからは乱戦や弓の攻撃では攻城ゲージが一切減らないように変更された。そのため、防衛のローテーション中に乱戦が途切れると攻城ゲージが増え、攻城が決まってしまうので注意してほしい！

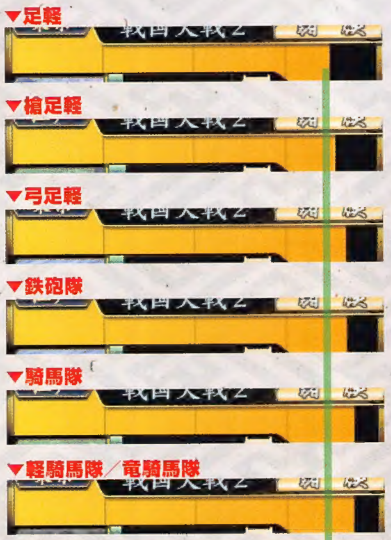


ただし、一部兵種のアクションに限り攻城ゲージを減らせる。竜騎馬隊と鉄砲隊の射撃、タッチ突撃がそれに当たる。これらであれば、写真のように攻城ゲージを減らせるのだ。

ココが重要
- **乱戦で攻城ゲージは減少しない**
- **特定の行動でのみ攻城ゲージは減少する**

兵種による攻城力の差

攻城力は、足軽が最も高く、槍足軽ついで鉄砲隊と弓足軽が続く。新兵種である竜騎馬隊と軽騎馬隊を含めた騎馬隊系は低めの攻城力となっているぞ。



画像は、各兵種2コストの武力7による壁攻城のダメージ。

新たな虎口攻めの基本

虎口攻めも仕様の変更が入り、読み負けた際にはダメージが一切通らない「絶無」となる。そのため、前バージョンであれば、わずかな城ゲージの差であれば虎口に入ってしまえば逆転が確定する場面もあったが、今回はしっかり読み勝つことが重要となる。このことで、以前より三択を強いる〈攻城〉を持つ武将の存在価値が上がったともいえる。虎口重視ならデッキに組み込んでみよう。



新要素攻略指南之章～兵種編～

新たに追加された兵種の性能に加え、既存兵種の性能の変化についても詳しく解説をしていこう!

今回、ほとんどの兵種に大きな調整が加えられることとなった。特に大きい変更は二つ。まず騎馬隊は、タッチアクションでの突撃以外にも、突撃準備状態で接触することで繰り出される突撃が追加され、さらに新たな派生兵種も誕生した。次に槍足軽。前作まで自動的に出ていた槍撃が、一定の操作を実行することで発動するアクションに変更された。

また、これ以外にも細かい調整が入っている兵種もあるので、簡単に触れていこう。はじめは慣れるまで群雄伝などで練習をしてもいいだろう。



乱戦の能力はこれまでと同じで全兵種共通。それゆえ、相手兵力をどれだけ効率よく減らせるかは、各兵種のアクションの精度にかかっている。要練習だ!

●弓足軽

固有アクションの追加は無いが、やや遠距離攻撃の威力が減少している。これは弓での攻撃間隔が長くなっていることが影響している。攻城妨害時など、いつもの感覚で攻城前に倒せる、と思ったところが倒せず、攻城を決められてしまわないように注意！

●足軽

移動速度と攻城力が上昇。弓足軽も同等の速度なので共通の話題となるが、鉄砲隊の射撃なども しっかり操作することで回避可能だ。

軽騎馬隊

通常の騎馬隊と異なり、タッチアクションでの突撃は無い。その代わり、移動速度が全兵種中最速となっている。また、正確には軽騎馬隊の特徴ではないが、兵種としてタッチアクションが無いゆえ、〈焙烙〉や〈豊国〉のように、タッチアクションが必要な特技を所持している武将も登場した。

また、これも騎馬隊と異なり、1コストの武将にも該当兵種がいるのもポイントだ。騎馬隊を二体以上採用したいが、槍足軽の武力も落としたくない、といった場面でデッキに採用する候補となる。しかし、移動速度が速いという点は、より繊細な操作が必要となる点も覚えておこう。

今まで使用してきた騎馬隊と同様に、まずはしっかりと操作するためにも一部隊中の数を減らしじっくりと練習し、感覚になれていこう。



自城から同時に出発し、タッチアクション無しで移動した場合は、敵城に到達するまでにこの程度の差が付く速度を持っている。



タッチ突撃が無い分、当然火力は低め。連続で突撃を決めて、いかに素早く効率よくダメージを与えられるかがカギになるぞ。

竜騎馬隊

鉄砲隊と騎馬隊の特性を兼ねそろえた兵種。といっても、その射撃の性能は通常の鉄砲隊とは大きく異なる。タッチアクションを実行すると、射撃をするのは同じだが、この射撃はロックをせずに実行可能となっている。射線は扇状の範囲5方向に弾を発射する特殊なかたちで、射撃準備状態になると射撃を実行する向きは変えられない。また、リロード時間も鉄砲隊に比べて長めになっている。

敵に近い位置や、密集している敵部隊に射撃を実行することで効率よくダメージを与えられるが、槍足軽には近づきすぎて迎撃されないように注意。また、射撃準備中でも敵に接触すると射撃が止まってしまう点も覚えておこう。なお、こちらも軽騎馬隊同様1コストの武将がいるのがポイント。デッキの幅を広げられる。



射撃からスムーズに突撃までつなげられれば、一気に大ダメージを与えられる可能性も。



5HIT　3HIT　突撃

それぞれのダメージ差はこのような感じに。理想は射撃5ヒットからの突撃だ!

突撃とタッチ突撃

軽騎馬隊の解説でも記述したが、突撃とタッチ突撃では、基本的にはタッチ突撃のほうが威力が高い。では、通常の騎馬隊であれば常にタッチ突撃のほうがよいか、といえば決してそうではない。

タッチ突撃は、敵を弾く効果があるのはこれまでどおり。しかし、これは結果として、乱戦している槍足軽を弾いて槍が出てしまう可能性もある。今回、乱戦の仕様も変化しているため（詳しくはP016参照）一度乱戦すれば基本的には乱戦状態を維持できる。そのため、そこで槍を完全に消している状況で突撃を連続で繰り出せば、相手に迎撃されることなく連続で突撃を決めることが可能になる。一撃の威力重視と安全性重視で使い分けたい。

また、直接攻城時にマウント状態になったとき、突撃では攻城エリアの深い位置に突撃できない点も覚えておこう。ここで突撃マウントが可能になるのはタッチ突撃が可能な騎馬隊のみだぞ。

●突撃ダメージ比較



突撃　タッチ突撃

突撃のダメージ差は同じ武力でこの程度となっている。タッチ突撃の方がわずかに高威力となっている。なお、突撃ダメージアップの効果を持つ計略などは、突撃時にも適応されるので安心してほしい。

ココが重要

- **タッチ突撃のみ敵を弾くことが可能**
- **ダメージはタッチ突撃のほうが上**
- **軽騎馬隊は攻城マウントが少々苦手**

迎撃の効果

迎撃に成功すると、迎撃された側に一定時間速度が低下する効果が追加された。そのため、その状態の敵に槍撃や突撃を決めれば、逃さず一気に大ダメージを与えることが可能となる。また、迎撃による速度低下の時間は、迎撃された側の速度によって差があることも覚えておこう。基本的には、速度が速いほど速度低下の時間が長い。タッチ突撃と、通常の突撃では、わずかであるがタッチ突撃のほうが速度低下時間が長くなっているぞ。



「毘天の化身」などを迎撃されてしまった場合、速度が低下しているうちに効果時間が切れてしまうことも！　慎重に操作したい。

槍撃の仕組みと、操作方法

槍撃は前バージョンと違い特定の操作を実行することで発生するアクションに変更された。もちろん、ただ操作が変更されただけでなく、ヒット時のダメージや効果にも変更が加えられたぞ。

●効果

槍撃はダメージが大きい。そのため、普通の槍を当てたり乱戦させるより、槍撃を繰り返しヒットさせたほうが効率よくダメージを与えられるのだ。また、ヒット時に相手の移動速度がわずかに低下するようになった。そのため、相手に一方的に槍撃を当てれば、そのまま距離を開き、再度槍撃を当てたり、後退しようとする相手に背後から槍撃を当て速度を落とし、後ろから繰り返し槍撃を当てることが可能になった。

●操作方法

この槍撃は、『三国志大戦』シリーズとは出し方が少々異なるので注意が必要。本作の槍撃は、一定時間同じ方向に槍を向けた上で、角度を変えることで繰り出される。そのため、同じ方向にカードを動かして槍撃を出し続けることはできないが、その代わりに、停止した状態から角度を変えても槍撃を出すことが可能だ。



この写真のように角度を変化させることで、槍撃を繰り出すことが可能となる。



左の写真のようにカードを操作すると……



このように槍撃を繰り出す。回す角度が大きい方が敵に当てやすい。



今回の槍撃の仕様変更は長さが伸びる計略との相性が抜群。例えば、【UC】禰津神平が計略を使用した場合、見えない位置からこのような攻撃が襲ってくる！

ココが重要

- カードの角度を変えることで槍撃が発生
- ヒット時には一定のダメージを与える
- 移動速度低下の効果がある

鉄砲隊の射撃も大幅に変更された

弾数が一発になりリロード速度が上昇

本バージョンから、鉄砲の弾は一回攻撃するごとに弾切れになり、弾込めを開始するように変更された。では、前より使いにくくなったかというと、そうではなく、弾込めの時間そのものが大きく短縮されているので、どちらかといえば前よりも効率よく攻撃できると思って問題ない。強化系の計略を使う際も、効果時間中に前と同じ弾数を撃てる場合がほとんどの上、発動時の弾数を気にせず使えるようになっているのは強化された点と思っていいだろう。



前回までの超絶強化鉄砲もまだまだ現役！ 場面を選ばず使いやすくなったので活躍の場面は増えるだろう。

精密射撃で確実にフルヒットを狙う

相手の位置にしっかりカードを向けてロックオンすると、精密射撃という行動が可能になった。これに成功すると、弾一発一発の間隔が短くなり、短時間で5発弾を撃つ。そのため、移動している相手にも5発フルヒットさせやすくなっている。

本バージョンでは、通常の射撃はノックバックをしないので、精密射撃を実行しないと相手に回避されやすくなっている。可能な限り相手のほうにカードを向けて射撃をするようにしたい。特に、発射数アップの計略を使う場合は必須事項といえる。



発射数アップの計略を使用して精密射撃をすれば、瞬間的に撃った弾がフルヒットするので効率がぐっとアップする。

狙撃の赤色ロックのみノックバック

左でも述べたとおり、今回鉄砲隊の射撃はノックバックが起こらなくなった。しかし、〈狙撃〉を持つ鉄砲隊のみ、赤ロック状態で射撃を繰り出せば相手をノックバックさせることが可能になっている。そのため、相手と一定距離を維持しながら、赤ロックで射撃を実行すれば、敵の接近を阻止しつつダメージを与えることができる。相手が騎馬隊と槍足軽メインのデッキの場合、味方の壁役に敵の槍足軽が接近する前に赤ロックで射撃をすることで、敵の壁突撃を阻止することも可能だぞ。



城の守りでも、赤ロックでの射撃を使えば攻城ゲージを減らし、さらにノックバックで攻城を遅らせることもできるのだ。

ココが重要

- 弾は一発のみだが、リロードが早くなったので、使用感は向上
- 白・黄色ロックのノックバックが無くなったので、射撃は可能な限り精密射撃！
- 赤ロックのみノックバックあり！　相手の攻城ゲージを減らすことも可能

新要素攻略指南之章～能力・特技編～

戦闘の基本システムにも大きな変更が加えられ、特技も性能の変化と新特技の追加が行なわれたぞ。

統率力による押し合い

これまでは、押し合いをした場合、統率力の高い側の武将が数度乱戦した後に相手を大きく弾いていた。しかし、本バージョンからその弾きが無くなり、統率力の差があった場合は相手を押し込むことが可能となった。このとき相手を押す速度は、統率力の差により異なり、押し出す側が一方的に高い場合は、より普段の移動速度に近くなる。これにより、高統率の武将を壁にして前に出すことで、その後ろから槍を出したり、前後の動きで槍撃を繰り出したりと戦術の幅が広がる。今回も統率力は非常に重要な数値なのだ。



高統率、高武力の武将は相変わらず便利。大筒を死守しようとする相手を強引に押しのけるのだ!

兵力は一律100%

本バージョンでは、兵力が兵種にかかわらず一律100%となっている。そのため、同じ武力であれば、乱戦時にどれかの兵種が一方的に勝つ、ということは無くなった。与ダメージに差をつけるためには、各兵種のアクションをいかに効率よくできるかが重要になったぞ。



弾きも無くなったことで、兵種による乱戦能力の差は無くなったのだ。

武力依存度が緩和

前バージョンに比べ、武力依存度がやや緩和された。もちろん、武力差のある相手に乱戦のみで兵力を大幅に減らすことは難しい。

しかし、以前ほどあっさり撤退しなくなっているのがポイントで、それを利用して武力が低めの武将を槍足軽に乱戦させ、そこに槍撃や突撃を決めることで効率よくダメージを与えられるようになっている。

ココが重要

- 押し合い後の弾きが無くなった
- 高統率武将の押す力は強い
- 統率力に差があればゴリ押し可能
- 全兵種兵力は同じ
- 乱戦の能力は全兵種同じ
- 多少の武力差であれば撤退まで粘れる

新特技〈豊国〉の使用法と効果

新特技〈豊国〉は、やや難しい性能をしているのでその性質をよく覚えておきたい。まず、所持している武将が一定以下の兵力になると、「豊」のマークがアイコンに表示される。この状態でタッチアクションを行なうと、一定量兵力が回復する。これが第一段階。この後、少し時間が経過すると武将が緑のオーラに包まれ、兵力が徐々に回復するようになるのだ。この状態が第二段階となる。

この兵力回復効果は約15カウントほど持続し、この間は再度〈豊国〉の発動は不可となっている。ただし、効果時間が切れたとき、再度兵力が一定以下になっていた場合、即〈豊国〉を発動可能となっている。そのため、粘り強く戦場に居座ることができる上、何かしらの計略でいきなり大ダメージを受けないかぎり、同じ武力の相手と戦った場合〈豊国〉を持つ武将が一方的に勝つことができるのだ。



兵力が回復する、という効果が非常に分かりやすく強力な特技。所持している武将のスペックも特に低くないため、戦闘ではかなりの強さを発揮してくれるぞ。



通常 → アイコン点灯 → 豊国発動（初回回復） → 豊国発動（合計回復）

ココが重要

- 〈豊国〉は発動可能になったら即使おう
- 〈伏兵〉の処理は慎重に!
- 新武将の特技と計略はしっかりチェック!

伏兵ダメージ

〈伏兵〉の与えるダメージも前バージョンに比べやや上昇している。そのため、開幕にこの特技を持っているとそれだけで優位に戦える場合も。対する側は、とにかくいかに高統率、あるいは主力ではない武将で素早く〈伏兵〉を暴くかが重要になるぞ。

参考用に、統率力の差によるダメージ比較画像を掲載しておこう。



－3　±0　+5

特技に関連した計略

前バージョンでは、〈魅力〉が関連した計略しかなかったが、今回は、〈気合〉、〈防柵〉、〈制圧〉を持つ武将を対象として効果が変化する計略が追加された。どれもデッキを組むのは難しいが、その効果は必要士気のわりに高めになっているぞ。

▼特技に関連した計略の一例

計略名（武将名）	リロード回数の目安
堅守の采配（【R】別所長治）	特技〈某柵〉を持つ武将の武力を6上昇させる采配。〈某柵〉自体が強力な守りの手段なので、文字通り堅い守りが展開できる。
血染めの陣羽織（【R】真田信綱）	自身の特技〈気合〉の効果を高める計略。その効果は非常に高く、効果中はすべてが回復可能な赤色ゲージとなる。

新要素攻略指南之章～新計略編～

新しい計略の仕組みを理解しておくのは、使う上でも敵対する上でも非常に重要なポイントになるぞ。

回数を重ねて計略を強化! 日輪計略

「日輪」という名前の付いた計略は、それをただ使うだけでは大きな効果を得られない。この計略は、使用すると画面右上に「日輪ゲージ」というものが追加される。これは、日輪系の計略を使用することで丸の数が増加し、最大で五段階までためることが可能。

そして、日輪ゲージがある状態で日輪系計略を使用すると、計略ボタンを再度押すことで日輪ゲージを消費し、計略の効果をアップさせることができるのだ。このとき消費するゲージの数は、計略発動時に押したボタンの回数で決定する。その消費量は、【SR】豊臣秀吉を除けば、1～3段階となっており、現状では何かしらの日輪計略を使うと、基本的に日輪ゲージが二つ増えるようになっている。つまり、最初に発動してからは、一つ消費を繰り返してゲージをためることもできるのだ。また、四つまでためれば、三段階目を発動しても、そこから二つゲージがたまるので再び三段階目を発動することもできる。

このように、ため方と消費の仕方を工夫しつつ、強力な三段階目などの計略をいつ、何度発動させるかを考えながら使っていくのだ。



この円の中の丸が点灯している数が日輪ゲージの量。最大五つで、それ以上たまることはなく、五つの状態で増えてもそのまま五つの状態を維持する。



相手の計略発動時のみ使用可能　逆計計略

効果範囲に相手の計略発動武将を収め、相手が計略を発動した時にのみ発動可能な計略が「逆計」だ。相手が計略を発動して演出に入ると、計略ボタンを押すかどうかの選択が画面に表示されるので、その計略発動までの間にボタンを押すことで成立する。一見して、『三国志大戦』シリーズの「反計」のようだが、相手の計略の発動阻止などを行なうわけではなく、発動した上でこちらの計略の効果を重ねるようになっているのがポイントだ。

例えば必要士気が少なく効果もそこそこな計略に思わず発動してしまうと、大きな成果も得られず士気の損になってしまう可能性もあるので注意。

また、そのほとんどが敵単体を対象としたものなので、例えば、采配に合わせると、使用した本人以外は特に影響を受けない。結局こちらも計略をさらに使わないと押し負ける可能性もあるので、合わせる相手と計略はよく考えて使おう。



陣形や超絶強化に対して特に強く、例えば【SS】まつの逆計を、相手が陣形を使用したときに合わせれば、相手は大きく弾かれるので……。



中心となる武将がこんな場所に! 残された敵武将は陣形の効果を受けられないことに。槍足軽相手であればより効果的だろう。

対象武将同士の計略を任意に重ねて強化　七本槍

豊臣家の計略で、「七本槍」と名前が付いた計略は、その計略を持ついずれかの武将が計略を使用した際に、同じく七本槍の武将が戦場に居ると、計略ボタンを押すことで連鎖してほかの七本槍の計略を発動することができる。そして、連鎖して発動すると、発動に参加した七本槍を持つ武将すべてに使用した効果が上乗せされ、采配クラスの強化が期待できるのである。この発動は、戦場のどこに居ても連鎖可能で、最大で三つ同時に発動可能。連鎖すると、本来計略の必要士気は3だが、連鎖一つ目が2、二つ目が1の消費士気になり、総計士気6ですべて使用可能になる。また、戦場に四人以上七本槍が居た場合は、計略ボタンを押す前に、素早く使いたい武将に触れると使用計略を選択可能だ。



これだけ離れていても発動可能! 最初に発動する武将を変えることで、敵の逆計から逃れる、といった戦法も取れる。

ココが重要

- 戦場のどこに居ても連鎖可能。
- 必要士気は計略を重ねるごとに低下。本来より少ない士気で三つ計略が使える

万死系計略

兵力が減少している状態で発動すると効果がアップする計略で、だいたい50%を切ったあたりから大きな効果が期待できるようになる。兵力回復系の家宝や計略とあわせて使用するのも有効だぞ。



最大効果を狙うなら、満遍なく味方兵力を減らすのが理想だが、それを狙いすぎて撤退しないよう、割り切っての発動も大事。

同名計略

最大士気を上昇させる効果を持つ計略。これらは計略により、最大士気が上昇するタイミングが異なるので気をつけよう。計略効果が切れた後に上昇する場合は、計略の効果を発動している武将が撤退するとその効果が発揮されないので注意!



他家にこのタイプが多くあるが、上杉家の【R】菊姫も同様の計略。武力上昇は低めだが、効果時間の長さと速度上昇がウリ。

士気返却系

「律義者」と名前の付いた計略がこれにあたる。この計略も、計略効果終了時に対象となる武将が生きていることが絶対条件。必要士気が多いものもあるので、その扱いには細心の注意が必要だ。



「律義者の陣」は、効果終了時に範囲に居る味方の数で増える士気の量が変化。場合によっては使用した分丸々戻ることも。

豊臣家

日輪ゲージを貯めて輝く天下を掴み取れ！

天下人となった秀吉を中心に強力な武将が多い豊臣家。一定値から体力を徐々に回復させる豊臣専用特技〈豊国〉。日輪ゲージを消費することで効果を上乗せできる「日輪計略」。史実をイメージした特殊な計略「七本槍」と、新要素が特に多く含まれている。デッキを組む際は、まずメイン計略を日輪計略か、それ以外なのかを決め、前者なら低士気の日輪計略、後者ならメインをサポートする士気の軽い「逆計」など、コンセプトを明確に設定したい。

レア	武将名	注目ポイント
UC	宇喜多秀家	「日輪の大車輪」は消費士気が日輪系最低の4で汎用性も高く無駄なく日輪ゲージを溜めやすい。「とりあえずコレ」といった使い方も可能。
SR	朝日姫	約7カウント毎に日輪ゲージが2ずつ追加される舞計略。反動で兵力が徐々に減っていくが〈豊国〉でフォローすることで期間を延長可能。
UC	加藤嘉明	七本槍の「剛槍」担当。計略をほぼ使用しなくとも〈防柵〉、〈豊国〉とスペックは破格の性能だ。



【SR】豊臣秀吉

日輪ゲージの消費量によって効果が増える可変計略。敵とのぶつかり合い重視ならば消費3を複数回使うことも有効だ。しかしゲージ消費5の専用ムービーや圧倒的な火力はクセになる強さ。



【SR】黒田官兵衛

計略効果は、日輪ゲージ消費により効果が上がり、メインは消費3。強力な計略効果が約30カウント以上続く優秀な妨害陣形となる。



【UC】小西行長

序盤の日輪ゲージ貯めに重宝する日輪計略。消費3ともなれば大幅に移動速度が上がった騎馬隊も止めるほどの効果を発揮する。



【UC】黒田長政

タッチ突撃が可能になる日輪計略が強力。序盤に貴重なダメージと日輪ゲージを確保できる。消費3では突撃ダメージがほぼ倍増。

伊達家

射撃と突撃の二段構えの竜騎馬と長時間計略

伊達家の特徴は、なんといっても新兵種「竜騎馬隊」の存在。つい枚数を増やしてしまいがちだが、操作量が多い兵種なので慣れるまでは枚数を控えめにしてデッキを組むとよい。まずは、しっかり射撃を当て、正確に突撃を繰り出すことが重要だ。また、計略もその竜騎馬に関連したものが多く、それらは効果時間が長い計略が多いので、機動力を生かしたヒット＆アウェイで戦況をコントロールし、常に戦闘の主導権を握っていきたい。

レア	武将名	注目ポイント
UC	後藤信康	バランスが取れたスペックに加えて、特技二つはかなり優秀！　計略は武力上昇値こそ控えめだが、竜騎馬隊の火力を長時間底上げできる。
UC	白石宗実	伊達家の壁役。計略は効果時間が長く、防衛時に発動して一部隊でも敵を倒せれば、長槍状態で敵の追討も可能。
SR	猫御前	「速射の陣」が竜騎馬のサポートとして優秀。一撃離脱の戦法を取りやすくなり、持続時間も長い。



【SR】伊達政宗

計略「独眼竜の覇道」は単純に武力だけを上昇させる采配だが、デメリットもなく使いやすさは折り紙つき。伊達家の武将のみでデッキを組む場合、まずは彼がファーストチョイスになる。



【SR】片倉小十郎

計略は敵や味方の数に応じて性質が変化。とくに味方が多い際の移動速度アップは強力！　敵と味方が同数だと妨害効果が優先される。



【R】伊達小次郎

戦場にいる味方の能力を上げ、タッチ突撃も可能とする計略が強力で、竜騎馬隊と相性が良い。サブ計略として組み込むと安定する。



【R】義姫

計略は高統率の相手でも短時間で兵力の大部分を持っていくため、ワントップ型のデッキに対する切り札となりうる。

戦国はみだし版
【SR】豊臣秀吉「日輪の天下人」補足:味方の武力が上がる日輪系計略。この計略のみ日輪ゲージを最大5まで使用することが可能。兵力が上がる消費3が使いやすく、消費5は追加効果のほか、効果時間も長くなる。
【SR】伊達政宗「独眼竜の覇道」補足:伊達家の味方の武力が上がるというシンプルな内容だが、伊達家には、采配系の計略が少ないため、非常に効果的。計略中はタッチ突撃付与系の計略を重ねてせん滅を上げてもよい。

織田家

本能寺に魔王光臨！　強力な新計略を使いこなせ！

最期の戦いに臨む【SR】織田信長が一際目を引く織田家。信長に戦いを挑んだ【SR】明智光秀や、計略が単体強化に変更された【SR】柴田勝家など、お馴染みの武将が新しい姿で追加された。今回の織田家の特徴は、ハイリスク&ハイリターンな計略が多い。特に男性SR武将は、いずれもその[illegible]ないリスクを背負っている。そのため、【SR】お市の方のような[illegible]計略との組み合わせが重要だ。

レア	武将名	注目ポイント
SR	明智光秀	織田家では少ない超絶強化を持ち、序盤から終盤まで活躍が期待できる武将。しかし、その効果ゆえ、【SR】お市の方が必須ともいえる。
UC	織田長益	1コストの軽騎馬隊で妨害計略持ちの上、〈魅力〉持ちという優秀な一枚。鉄砲隊、槍足軽にコストを重視したい時はオススメ。
UC	織田信孝	制圧・防柵持ちで計略も守りに強い「一斉射撃」。織田家で制圧デッキを作る際の要となるだろう。



【SR】織田信長

まさに魔王というイラストで登場した現状、唯一4コストの槍足軽。計略は自身の統率力の高さも影響し、効果は長め。意外にも織田家限定ではないため、二色でのデッキも視野に入る。



【SR】お市の方

今回追加された織田家の武将は効果終了後、撤退してしまう武将が多い。そのため、低士気で計略を解除できる彼女は非常に重要だ。



【SR】柴田勝家

計略は攻めにも守りにも強力で、【SR】お市の方さえいれば使いやすい。【R】森蘭丸との相性が良く、主戦力カードとなる一枚だ。



【R】森蘭丸

味方の武力が一定以上に達すると1コスト枠を超えた力を発揮。計略コンボとして非常に優秀で、追加武将と相性が良いものが多い。

武田家

兵力の限界を見極め、万死計略で生き残れ！

武田家の追加武将は「万死の○○」といった計略を持つ武将が多い。この計略は兵力が少ないほど効果が高いという特徴がある。ほかにはUC武田信豊の「後典厩の采配」のように「気合」の効果を高めるものや、【R】北条夫人の「綺羅星の祈り」といった武力ダメージを軽減する計略も追加されている。さらに追加武将の半分以上が〈気合〉を所持しており、計略との相性も含めて、非常に[illegible]の高い勢力となった。

レア	武将名	注目ポイント
R	真田信綱	計略は効果時間が長く、士気フロー時の対策にも使え、赤い部分が特技〈肉〉の効果をも超え、赤い部分が100%の状態から減らないほどだ。
R	土屋昌恒	計略の武力上昇値は高めで、槍の長さがアップする効果も便利だが、移動速度の低下率が高く、ほとんど動けない。虎口の守りには便利。
UC	仁科盛信	計略は、兵力が30%程度で使えば最大効果を発揮し、移動速度は騎馬隊に近いレベルまでアップする。



【SR武田勝頼

計略は対象となる武将の兵力により効果が変わるので、いかに味方の兵力を均等に減らすかが課題となる。とはいえ、実際にはメインとなる武将の兵力が少なければ、使用していく方が安定する。



【R】高坂昌信

付与される効果が多く使い勝手の良い計略。しかし、効果時間はやや短めなので突撃で効率よくダメージを稼ぐのが重要だ。



【R】北条夫人

1コストとしては十分なスペックの軽騎馬隊。計略は必要士気が3と軽く、効果時間がとても長いので、万死計略の保険として最適。



【UC】松姫

統率力が高い魅力持ち1コスト。計略は織田との二勢力デッキで真価を発揮し、この士気では破格の四割以上の兵力を回復する。

戦国はみだし版

【R】森蘭丸「劫火の決意」補足：味方の最大武力が一定値を超える必要があるが、必要士気3と軽く、なにより1コスト鉄砲隊の計略としては超破格の「射撃回数増加、射程距離延長、貫通」を得られる。
【R】北条夫人「綺羅星の祈り」補足：騎馬隊がウリの武田家に待望の綺羅星！　これもまた、士気3で約29カウントの間、突撃準備中のダメージを減らせる。万死系計略の保険や、混色デッキにも使っていける。

上杉家

統率力が武力に!? 逆転の発想が戦局を変える!

今作の上杉家は統率力が大きな意味を持つ武将が増えた。「義」と付く計略は、武力を参照に統率力を、統率力を参照に武力を上げる計略だ。また、兵種面では、選択肢の少なかった槍足軽に強力な武将たちが追加され、上杉家単体で完結するデッキでも、さまざまなパターンが作り出せるようになった。統率力が上昇する家宝などを使用した、新たな上杉家独自の戦術が開花されたといえる。

レア	武将名	注目ポイント
UC	北条景広	計略使用時の統率と同じ数値だけ武力が上昇し、さらに兵力が上限を超えて回復する。回復量が高いので、最後の一押しにも使える。
R	仙桃院	武力低下は基本の-2から、範囲内に味方が増える毎に1ずつ下がる。しかし本人の武力は低いので、無理は禁物だ。
R	柿崎晴家	計略や家宝などで、統率力を上げることで、計略の効果を大幅に底上げ可能な可能性を秘めた武将。



【SR】上杉景勝

対象となる武将の武力、統率力が高いほど効果が上がる計略を持つ。その性質上、高コストの武将と相性が良く【SR】直江兼続の「愛のために」などとの統率上昇計略とコンボを狙おう。



【SR】直江兼続

「機転計略」と呼ばれる新しい計略が登場。相手が味方より多い場面では武力−3になり、逆の場面は統率力+4となる。



【R】菊姫

範囲内に武田家の武将が入ると、武力+2、速度が約1.1倍となり、最大士気も1増加する新たな可能性を秘めた武将だ。



【R】お船

対象の武力により兵力が上限を超えて回復し、統率によって武力を上げる。効果が切れても上限を超えた回復部分は残る。

他家

計略バリエーションがさらに充実!

今回、新たに佐竹家、波多野家、蘆名家、南部家、最上家、蠣崎家、相馬家、畠山家、別所家の9家の武将がカード化された他家。特技〈防柵〉を持つ武将に高い効果がある「堅守の采配」のような武将の特技を参照する計略や、武力と統率力が同じ数値になると真価を発揮する「覇道」系計略、計略の開始位置を基点に効果が上下する計略など、特殊な計略が多数登場。デッキバリエーションは全武家中NO.1!

レア	武将名	注目ポイント
UC	赤井直正	陣形内が二部隊の際は武力が5上昇し、兵力は最大で約30%ほど回復。敵城に張り付いた場面では、自身の〈気合〉と合わせ、非常に強力だ。
R	蘆名盛氏	対象となる部隊の武力と統率力が同じ際に、真価を発揮する特殊な采配。数値は家宝や計略による上下にも対応する。
UC	蠣崎季広	効果終了後に最大士気が上がる計略。今まで不可能だった武家をまたいだ大型計略コンボが可能となる。



【SR】最上義光

逆計の対象となる、相手計略の必要士気によりその効果を上げる計略は非常に強力で、戦場に立つだけでも相手を圧倒できる。しかし、逆に低士気に合わせると効果は薄いので、狙いを定めたい。



【R】二階堂阿南

敵部隊を撃破するごとに武力が2上昇し、さらに速度上昇効果も持つ計略。士気4ながら精鋭計略並に効果時間が長い。



【R】佐竹義宣

武力が上昇する陣形で、終了時に陣形内にいる部隊の数により上昇士気が変化する。運用次第で、大きな士気差を作ることも!?



【UC】波多野秀治

陣形内に2部隊で、武力上昇6に加え、突撃ダメージが約2倍になる非常に強力な面を持つが、兵力が徐々に下がるので注意が必要。

戦国はみだし版

上杉家そのほかの注目武将: 上記に記載した以外にも1.5コストで武力5統率7の【C】泉沢久秀や、1コストの武力4の足軽【C】山本寺定長といった、【SR】上杉謙信の壁となりうる武将が多く追加された。

他家の優秀は派遣要員: 毎回ほかの武家と組みやすい他家だが、今回一押しは士気4の長時間計略を持つ【R】二階堂阿南、家宝などで武力や統率力を上げることで無限の可能性を秘めた【C】蘆名義広が使いやすい。

毛利家 新たな選択肢でデッキを改訂しよう！



【R】吉川元春

範囲内の敵の武力、統率力を下げ、さらに範囲内の敵の数により、自身の武力を上昇させる。範囲内の敵が3部隊以上で移動速度が追加で上がる。

毛利家の追加カードは、計略が単体強化となった【R】吉川元春や、特技〈焙烙〉と相性が良い【R】吉川広家、最高クラスの1コストスペック要員など、満遍なく補強され、総合的な使いやすさが向上した印象を受ける。追加武将の枚数的に、前バージョンの武将と組み合わせてデッキを構成することになるが、その際には、[illegible]デッキパターンの変更が必要だ。[illegible]新たなコンセプトを立て、[illegible]に対応していきたい。



【R】小早川隆景

統率が上がり、焙烙の射程が短くなる代わりに、焙烙玉の攻撃範囲が非常に大きくなる。着弾は発射後、約3カウント。



【R】吉川広家

相手の統率力を下げる計略は、〈焙烙〉とも相性が良く毛利家向き。そして、不足していたバランスの良い騎馬隊でもある。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
R	末次元康	この武将の一番のウリは、毛利家というよりほぼ全武家の中でコスト1の槍足軽としては最高のスペック。

北条家 大筒を制する者は戦場も制する!?



【SR】北条氏直

計略時の大筒のカウントが少ないほど強力になる采配は、条件付きながら、プラス値が最大6と、必要士気5の計略としては破格の性能だ。

【SR】北条氏直、【R】北条氏綱といった北条家を代表する当主が追加された北条家。大筒のカウントで効果が変化する新しい計略は北条家の新たな特徴となった。特に、今回のバージョンでは、大筒がさらに重要になり、これらのカウントを制御できる北条家は、相手との駆け引き[illegible]テクニカルな戦い方が楽しめる。また、前バージョンでも活躍を見せた[illegible]を繰り出せる計略各種は、[illegible]の仕様変更との相性がよく、相対的により強力になったといえる。



【R】督姫

両軍の大筒を約5カウント強制停止させる計略。最後の逃げ切りや虎口攻めの管理など、相手との駆け引きに有効だ。



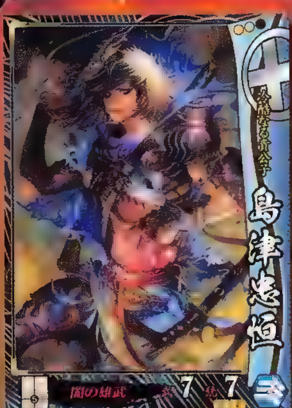
【R】北条氏綱

部隊の武力によるダメージを軽減する采配。特に騎馬隊は迎撃されてもダメージをほぼ半減させることが可能だ。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
C	上田憲定	計略「大筒攻勢の構え」は、【SR】北条氏直の計略と同じく、大筒の残りカウントに依存するため、相性が良い。最後のコンボ要員としてオススメ。

島津家 若き薩摩隼人！ 次世代の武将が参戦！



【R】島津忠恒

自分以外の敵と味方の武力を下げ、残弾0ではチャージ斬撃が可能。効果時間が特別長いわけではないので、使用用途をはっきりさせたい。

鉄砲の仕様変更により主軸となる「連撃」を生かした戦法が変化した島津家。得意のヒット&アウェイ戦法は、瞬間的な火力が下がったが、弾切れで「足軽」化する時間は減った。そして「残弾数0」時に効果が変化する計略は、以前とは大きく運用法が変化したので、注意してほしい。追加武将も鉄砲隊が二枚と今後も「[illegible]」が島津家のカギを握るだろう。
前バージョンのカードでは、【R】島津義弘の「[illegible]」や、【SR】島津家久の「[illegible]」など、[illegible]戦場を駆け回る移動速度上昇が活躍した。



【R】島津豊久

範囲内の敵部隊数+1の武力上昇と、兵力が上限を超えて回復する計略。デメリットが無いのでとても使いやすい。



【R】山田有栄

計略は相手を3部隊以上入れることで、射程延長と貫通効果が追加される。すばやく動けば、効果中2回の射撃が可能。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
C	入来院重時	1コストの鉄砲隊で武力、統率力ともに3で、計略は「不屈の構え」と、鉄砲隊中心のデッキに入りやすいスペック要員として活躍できる。

戦国はみだし版

【SR】北条氏直「大筒攻勢の采配」補足:必要士気5と軽く、残り約10カウントで十分な効果を発揮する。これらを考慮し、「大筒攻勢の采配」×2という最後の攻めも非常に強力だ。
【R】山田有栄「弥九郎の武」補足:基本的に3部隊を範囲に入れ、貫通効果を付けた状態での使用がメイン。島津家が苦手としていた防衛に強い計略の登場は非常に効果的。

今川家　今川家待望の高コスト武将参戦！



【R】武田信虎

今川家限定の速度上昇采配。必要士気4で約1.5倍以上の上昇率を持つ上に、効果時間も長く、非常に効率の良い計略といえる。

追加枚数は少ないが、それぞれ役割がはっきりした効果の高い武将がそろっている印象の今川家。【R】武田信虎、【C】大原資良は今川家に不足がちだった、高コスト＆高武力の武将。計略も使いやすい速度上昇系計略に、瞬発力の高い計略と、それぞれ今川家に不足していた要素をカバーした「今川義元」「太原雪斎」以外の高コスト武将であることも非常に大きい。ほかの二枚も、1コスト騎馬隊に、[illegible]計略など、使いこなせば大きな戦果が得られるタイプとなっている。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
C	大原資良	効果時間は短いが武力上昇が9と高く、兵力減少も約20%ほどで使いやすい。今までの今川家には無かった単体の高武力枠。



【UC】品川高久

1コスト〈伏兵〉持ちで、妨害計略と使い勝手がよい。計略も名前通り効果時間が長めだが、統率差の影響を受けやすい。



【C】興津清房

1コストの陽動要員。軽騎馬の速度で生かし戦場を撹乱することでコスト以上の働きが期待できる。

浅井朝倉家　伝説と謳われる朝倉最強の名将が登場



【SR】京極マリア

自身の前方に武家を問わず回復効果のある陣形を展開。効果時間約15c、自身が敵陣にいる場合、兵力回復量は約2倍になる。

朝倉家、浅井家両方とも二枚ずつ武将が追加。浅井家の【SR】京極マリアは武力こそ低いものの、戦略的に重要な統率力が高く、強力な回復陣形を持つ浅井家の高コスト武将たちとの相性が良い。【SR】朝倉宗滴は、それぞれの武家のコストを参照にする計略。最大で武力上昇が11、速度も約2倍まで上昇し、伝説の名将という言葉が相応しいワントップのデッキの構成可能。ほかの二枚も低コスト武将だが独自の計略を所持している。[illegible]ほかの武家と組みやすい武将といえる。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
C	阿閉貞征	範囲内の敵味方の武力を上げて、統率を下げるという効果の特殊な罠計略。自ら飛び込んで武力上昇を狙うのも効果的



【SR】朝倉宗滴

浅井家の味方のコストの合計で速度、朝倉家の味方のコストの合計で武力が上がる。上昇値も高く頼りになる。



【UC】魚住景固

戦場にいる浅井家の味方が一人増える毎に効果が1ずつ増えていく妨害計略は1コストとしては優秀だ。

本願寺家　システムの恩恵も受けさらに武闘派に！



【SR】鈴木重朝

高コストの鉄砲隊としては破格のスペック。計略も強力で本願寺の味方の武力を+4し、ほぼ一瞬で相手を赤ロックに沈めることが可能。

本願寺は射撃の仕様のシステムの変更や、兵種毎の兵力が統一されたことで、今までとは全く違う立ち回りが要求されるようになった。射撃でのノックバックが「狙撃」専用となり、敵ロックがより重要となった鉄砲隊、それぞれの長所を生かして戦場をコントロールしていきたい。

追加カードはいずれも、高武力鉄砲隊。少ないながらも効果的に既存のデッキをパワーアップさせる優秀な武将ばかりだ。なお、[illegible]カードは無い。

▼そのほかの注目カード

レア	武将名	注目ポイント
C	孤島吉次	射撃ができなくなる代わりに武力上昇は7と高め。鉄砲隊を多めに採用したデッキでは、低士気で固い壁役にもなれる。



【R】発中

陣形内に2部隊いる時は自身の武力+4、味方は+2。さらに弾の補充速度が上昇する。効果時間も長く、非常に使いやすい。



【R】坦中

陣形内に2部隊の場合は自身の武力+3、味方の武力+1。鉄砲隊なら、一度に4部隊を狙える強力な計略だ。

戦国 はみだし版

【SR】京極マリア「聖女の進軍」補足：回復量と効果時間が非常に優秀な計略。〈気合〉持ちの【R】真柄直隆とともに、ほかの武家に武闘派〈気合〉持ち武将を探しに出ても強力なデッキが完成する。
【R】坦中「二丁の双陣」補足：その計略内容は、上記の通りかなり強力。しかし、騎馬系武将が増えた現Ver.だと本願寺家のみでは少々苦しい。【UC】無二などとともに、ほかの武家との混色デッキも有効だ。

オリジナル計略満載! 戦国数寄

コラボレーションカード専用カテゴリ「戦国数寄」。今回追加された武将はいずれもとても強力だ!

今回追加されたコラボレーション専用カテゴリ「戦国数寄」も、美麗なイラストに個性的な計略やスペックのカードが揃っている。そこで、今回は、エンターブレインとのコラボカード二枚を採用したデッキを紹介！　どちらも非常に強力なカードなので、ぜひゲットしてほしい。またそれ以外のカードも一部をピックアップして紹介していこう！



コレクションだけでは終わらない！　実戦的なコラボレーションカードは『戦国大戦』の大きな魅力の一つだ。



【SS】風魔小太郎

〈忍〉を持つ騎馬としては最高クラスの統率力を持つため、高コスト騎馬の必須要素である連続でタッチ突撃を繰り出しやすい。

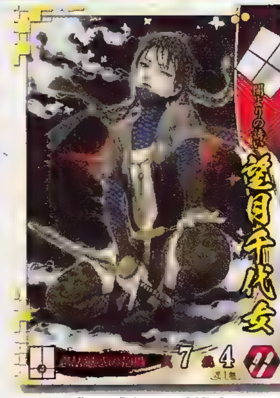
illsutration: ゆでたまご



【SS】黒田官兵衛

日輪ゲージの消費によって、計略内容が変化するため、応用力が高い。高コストの騎馬系武将を入れたデッキの3消費の効果は絶大!

illsutration: 宮下英樹



【SS】望月千代女

こちらも〈忍〉を持つ武将としては統率が高めで使いやすい。計略もタッチアクションは必須だが、必要士気から考えると優秀といえる。

illsutration: 沙村広明



illsutration:toi8

魔王【SS】織田信長デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率	計略名(士気)
SS 052	【SS】織田信長	2.0	軽騎馬隊	6	10	我のものとなれ(4)
織田 015	【UC】佐久間盛政	2.0	騎馬隊	7	5	不屈の構え(4)
織田 039	【R】森可成	2.0	槍足軽	7	4	攻めの三佐(5)
織田 038	【R】毛利新助	1.5	槍足軽	6	1	大手柄(4)
織田 040	【UC】梁田政綱	1.5	槍足軽	5	6	前線への采配(4)

「まおゆう魔王勇者」とのコラボカード【SS】織田信長を採用したデッキ。織田信長の「我のものとなれ」で相手武将の中核を各個撃破し、終止戦場をかき回す。【SS】織田信長は、2コストの軽騎馬隊で、スペックも優秀。その上必要士気も低いため、織田家以外の武将と組み合わせても効果的。このデッキに関しては【R】森を【SS】前田利家に変えることで〈制圧〉を増やしても効果的。なにより2コスト槍足軽を、11月8日以降は【EX】明智光秀(勇者)に変え「まおゆう魔王勇者」デッキが組める！



このカードの対策は!?

【SS】織田信長の「我のものとなれ」は、範囲内の「もっとも統率力の高い」武将を対象とする。デッキに主戦力武将より統率力の高い武将が居る場合は、常に行動をともにしたい。



illsutration: 野田めぐみ

甲斐姫&秀吉デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率	計略名(士気)
SS 59	【SR】甲斐姫	1.5	軽騎馬隊	6	3	ゴメンっっっ!(5)
豊臣 025	【SR】豊臣秀吉	2.0	槍足軽	6	8	日輪の天下人(7)
豊臣 013	【UC】加藤嘉明	2.0	槍足軽	7	4	七本槍・剛槍(3)
豊臣 030	【R】細川忠興	2.0	槍足軽	7	7	日輪の呪縛術(5)
豊臣 020	【UC】小西行長	1.5	弓足軽	5	6	日輪の痺矢弓術(4)

今回の追加カードの中でも、非常に注目度が高い日輪計略の代名詞、【SR】豊臣秀吉と、アニメ『ココロコネクト』とのコラボカード【SS】甲斐姫を組み合わせたデッキ。まずは、士気の軽い「日輪の麻痺矢術」で日輪ゲージを増やす。相手に妨害計略が無い場合は、「日輪の天下人」を日輪ゲージ3or4で使用。敵城に張り付いたら、「ゴメンっっっ！」でマウントし、城門付近に出てきた相手部隊を吹き飛ばし、一気に城門を攻めよう！　その際は自身が攻城しないようラインの高い相手を狙うといい。



このデッキの対策は!?

後半の「日輪の天下人」からの、「ゴメンっっっ！」を使ったマウントは多少の被害は仕方ないと割り切り、日輪ゲージの乏しい前半に勝負を決めたい。自城防衛時は、攻城ラインギリギリまで下がれば、突撃を回避できる。

戦国はみだし版

【SS】織田信長補足:及第点の武力に、2コストでは異例の統率力に、特技〈魅力〉、〈防柵〉とハイスペックな武将。計略効果も武力と統率力を下げて自分に引き寄せるという非常に使いやすいものだ。
【SS】甲斐姫補足:こちらも武力と〈豊国〉が目立つハイスペック武将。統率力はやや低めだが、計略効果で相手を吹き飛ばすので、ここぞという場面では、その統率力の低さが、ほぼ足かせにならない。

新デッキ構築理論之章

ここではさまざまな変更が加えられた新バージョンに対応したデッキの作り方を紹介していくぞ!

大筒の大きな仕様変更や統率力による弾きの廃止、さらに兵種アクションの追加など、システム面でさまざまな変更点が加えられた本作。さらに新カードも追加された今バージョンでは、新しい戦闘に対応したデッキを作ろうとしているプレイヤーも多いはず。

今回はそんなプレイヤーや、今バージョンから本作を始めようとする人のために、デッキの作り方を紹介していく。今バージョンの変更で、戦闘に最も関係するのは槍撃の追加。リスクがなく非常に優秀なので、槍足軽はある程度採用して置くようにしたい。

デッキ構築で意識したい変更点

- ●槍撃は大きなダメージソース。最低でも二部隊の採用を心掛ける。
- ●制圧は敵大筒のカウントを増やす時にも有効。

壱 使用デッキ・キーカードを決める

まずはデッキのキーとなる武将を決めよう。スタンダードに戦うなら采配や陣形計略を持つ武将。圧倒的な強さを持つ一部隊で敵を殲滅したいなら超絶強化を持つ武将。ちょっと変わった角度から戦いたいなら妨害計略なを持つ武将をと、自分のプレイスタイルや好みに合わせて選択しよう。大筒をメインに戦うか、攻城を狙うかも考えておこう。

弐 兵種・枚数・タッチアクションの枚数を考慮する

キーとなる武将が決まったら、次は枚数を決めよう。『戦国大戦』では一般的には4枚～6枚が主流。コストの割り振りによっても変わるが、高武力の武将を集中させたいなら4枚を。中武力～低武力の武将を集めて数で戦いたいなら6枚を選択しよう。5枚はその中間の、バランスの取れたタイプ。

次に枚数が決まったら、武将の兵種のバランスを見よう。大事なのは特に槍足軽の数。「毘天の化身」を代表とする各種超絶強化への対策として、最低でも一部隊は入れておくようにしたい。最後にタッチアクションを必要とする部隊を確認しておこう。あまり多いと操作性が低下するので、デッキを操作していて忙しいなと感じたら、タッチアクションを必要としない兵種に変えてみると戦いが安定するぞ。

参 家宝と装備する武将を決める

家宝は大きく分けて三つのタイプがある。味方を強化する効果、敵を弱体させる効果、復活カウント短縮効果の3種類。全滅による事故を防げるので、安定を求めるなら復活カウント短縮効果がおすすめ。他の二つは勝負どころで切り札として使うことが多い。試合のどんな場面で使うかをあらかじめ想定してから装備したい。

画像	家宝名	家宝効果／相性のよいデッキ
	初花肩衝	撤退している味方全ての復活時間を減らす 一般的な復活カウント短縮家宝。装備効果も兵力アップなので、キーカードに装備すると撤退しにくくなる。
	童子切安綱	味方全ての武力を上げる 最後の一押しや、開幕の猛攻など計略とプラスして一気に攻め込む際に使用したい。

四 「いざ、戦場へ」

参までを決めたら、実際に全国対戦や群雄伝などでカードを動かしてみてパーツや兵種のバランスを調整しよう。特に計略や家宝の使いどころなど、経験によってしか分からないことも多い。ここまで決めたら後は実戦あるのみだ。自分好みのデッキができるまで繰り返し試そう。

ココが重要

- ・キーカードは全体強化、超絶強化、妨害系から選択!
- ・タッチアクションは使いこなせる範囲でデッキに採用!
- ・家宝はどんなときに使うかをイメージしてから選択するように!

タッチアクション一枚デッキ 四枚デッキはまだまだ強力!? 最上の逆計デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
他家090	【SR】最上義光	2.5	槍足軽	8	9	羽州狐の知謀(4)
他家059	【R】丸目長恵	2.5	槍足軽	10	1	活殺剣(5)
他家045	【R】相良義陽	2	騎馬隊	6	7	合従の陣(6)
他家057	【UC】正木時茂	2	槍足軽	8	2	槍大膳(5)



武力10の丸目を筆頭に武力8の槍足軽が二部隊と、槍足軽の強さはかなりのもの。さらに統率力9の〈伏兵〉までいるので、開幕の槍撃のさし合いでは開幕が強い豊臣相手であってもほとんど負けることはないだろう。相手の出方によってはそのままマウントまで持ち込んで大量リード、ということもあるのがこのデッキの魅力の一つ。中盤以降は【SR】最上義光の逆計で相手のキーカードをにらみ、相手に白兵戦を強いる。ここで無計略での正面からのぶつかり合いならほぼ負ける要素がないので、無理をして計略を使う必要はない。終盤は士気が十分にあるなら「合従の陣」から相手の計略を誘い、逆計でキーカードを倒しながら前へ進もう。

このデッキを変えるには!?



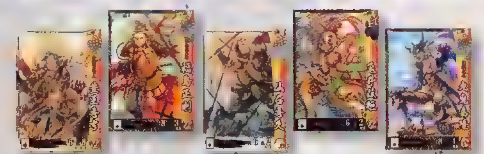
逆計をちらつかせての白兵戦がメインとなるデッキなので、軽めの士気で兵力が回復できる計略は便利。特技とどちらを取るか、好みで決めよう。

このデッキの対策は?

【R】丸目長恵の武力10が圧巻。ただしそこに武力が集中しているので、妨害計略やダメージ計略で無力化してやれば、とたんにもろさが出る。【SR】最上義光の逆計は強力だが、すぐに自城に引き返せば撤退しないことが多い。怖がりすぎずに計略を使うようにしよう。

タッチアクション 0枚デッキ　日輪ゲージで勝負を決めろ! 日輪の天下人デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
豊臣 025	【SR】豊臣秀吉	2	槍足軽	6	8	日輪の天下人(7)
豊臣 029	【R】福島正則	2	槍足軽	8	4	七本槍・飛天(3)
豊臣 021	【C】仙石秀久	1.5	軽騎馬	6	3	日輪の構え(4)
豊臣 014	【UC】亀井茲矩	1.5	槍足軽	6	2	日輪の構え(4)
豊臣 017	【R】九鬼嘉隆	2	弓足軽	8	4	日輪の弱体弓術(4)



今バージョンの主役と言ってもいい活躍を見せる【SR】豊臣秀吉を中心にしたデッキ。計略面で不安を抱える序～中盤までは優秀な〈豊国〉持ち武将たちが支え、終盤を日輪ゲージマックスからの「日輪の天下人」で決めるデッキ。デッキ自体の総武力がかなり高めになっているので、開幕は前へ前へと押していける。マウントを取った際の「日輪の弱体弓術」がまた強力で、地味ながら射程が延びている点がニクい。中盤の相手の攻勢は「日輪の構え」や奥義を駆使して凌ぎきろう。ここで日輪ゲージを消費してしまうとジリ貧なので、最悪でも1消費で済ませるようにしておきたい。終盤はまでいけたら勝利パターン。派手に決めよう!!

このデッキを変えるには!?



マウント時の強さを取って九鬼を採用しているが、もし敵の騎馬隊に手を焼いているようなら「日輪の痺矢術」を持っている【UC】小西行長がおすすめだ。

このデッキの対策は?

とにかく序盤の武力の高さと〈豊国〉の丈夫さが、相手をしていて非常につらい。終盤の「日輪の天下人」はラインが上がりきって打たれれば大きな被害は確定してしまうので、全滅覚悟で前へ出て時間を消費させ、万全の状態で計略を撃たせないように立ち回ろう。

タッチアクション 三枚デッキ　強力な槍で暴れまわれ! 七本槍デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
豊臣 019	【UC】黒田長政	1.5	軽騎馬	5	6	日輪の突撃術(4)
豊臣 029	【R】福島正則	2	槍足軽	8	4	七本槍・飛天(3)
豊臣 028	【C】平野長泰	1.5	槍足軽	5	4	七本槍・奮攻(3)
豊臣 011	【R】加藤清正	2	槍足軽	7	6	七本槍・長槍(3)
豊臣 013	【UC】加藤嘉明	2	槍足軽	7	4	七本槍・剛槍(3)



三体までが、それぞれの効果を上乗せした計略効果を得られる七本槍。このデッキでは飛天・奮攻・剛槍・長槍と四つ中から状況に合わせて使うことができる。三部隊での七本槍は必要士気が6と、一般的な采配などと同じほどだが、得られる効果は破格で、特に剛槍を絡めた七本槍の破壊力は抜群だ。デッキ自体の総武力も高く、〈豊国〉もあるので槍撃をぶんぶん出していけば、開幕で押し負けることはないだろう。そのまま飛天と奮攻を含めた七本槍で攻め、一気に攻城を奪い取れれば勝ちパターン。槍撃をメインに戦っていくことになるのでタッチアクションは採用していない。落ち着いて相手部隊に槍撃を当てるようにしていこう。

このデッキを変えるには!?



計略を使えばマウント時の強さを手に入れることができるが、計略自体を使う機会が少ないという人は、【C】仙石秀久を投入するというのもあり。

このデッキの対策は?

七本槍は計略範囲がなく、戦場のどこからでも強力な槍足軽が出現するので非常に厄介。全体的に高統率の武将がいないので、開幕は伏兵でしのぎ、中盤以降はダメージ計略や妨害計略をちらつかせて、相手が自由に動けないような立ち回りを取ろう。

タッチアクション 三枚デッキ　騎馬鉄砲隊の真髄を見せろ! 奥州の竜デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	統率力	計略名(士気)
伊達 021	【SR】伊達政宗	2.5	竜騎馬	8	8	独眼竜の覇道(6)
伊達 008	【R】鬼庭綱元	2	竜騎馬	7	7	呪縛の砲火(4)
伊達 017	【R】伊達小次郎	1	竜騎馬	3	2	覇道の礎(3)
伊達 015	【UC】白石宗実	2	槍足軽	7	4	撃滅の槍術(4)
伊達 004	【UC】大内定綱	1.5	槍足軽	5	7	長槍の構え(4)



伊達家の味方の武力が上がる、というシンプルな効果を持つ【SR】伊達正宗の「独眼竜の覇道」をメイン計略においたデッキ。効果は単純だが、竜騎馬隊の射撃は武力依存が高く、武力が上がる計略とは非常に相性が良い。【R】鬼庭綱元が持つ「呪縛の放火」も効果時間が長いので、絡め手としては非常に優秀。敵城に到達した際には「覇道の礎」でタッチ突撃によるマウントが取れたりと、戦い方の選択肢も多い。鉄砲隊と軽騎馬隊のふたつの特性を持つテクニカルな兵種の竜騎馬隊は、近づいて射撃→ラインを後退のヒット＆アウェイが基本戦術。コツコツと敵が近づく前に兵力のアドバンテージを稼ぐことが勝利への近道だ。もちろん端の部隊が孤立しているようなら、突撃を加えて一気に撤退へと追い込むのも有効だ。とにかく機動力を生かしての戦いが基本となるので、操作量は少々多めだが、戦場全体を意識し、相手を撹乱して勝利を目指そう。

このデッキを変えるには!?



大内定綱はスペック面で優秀だが、「独眼竜の覇道」の武力をもう一押ししたいなら、「天下の二甘露門」を持つ【UC】虎哉宗乙と入れ替えよう。

このデッキの対策は?

竜騎馬隊は基本的に「射撃が可能な軽騎馬隊」なので、槍を伸ばす計略や、速度を低下させる計略など、騎馬隊への対策はすべて有効となる。また、騎馬隊と違い突撃による弾きも発生しないので、敵城まで到達し、マウント状態まで持ち込めれば有利に立てることが多い。ほかに注意したいのが射撃の武力依存が高い点。「独眼竜の覇道」を使用した際は、こちらも武力を上げるか、一旦引くなど、すぐに対応を実行しよう。どのデッキにも言えることだが、登録画面などで、相手への対策を検討しよう。

戦国大戦Q&A



バージョンアップ恒例の質問コーナーが復活ですな。今回は気になる変更点について殿の質問にお答えしますぞ！

Q 私の銃弾による弾幕を抜けて敵が襲ってきおった！奴らはどんなトリックを使ったんだ!?

A 兵種の移動速度と鉄砲のノックバックの仕様がへんこうされたのが原因ですぞ！

全ページでも少し触れているが、今回のバージョンでは、鉄砲隊の扱いを少々考え直す必要がある。例えば、一斉射撃系の計略を使用した際に、相手が簡単に銃弾の雨を抜けてきた経験はないだろうか？　これは、白・黄色ロックのノックバックが無くなったことが影響している。いままでの一斉射撃は動かしていると気付きにくいかもしれなかったが、一発一発に短いノックバックが設定されており、それが積み重なり相手の動きを鈍らせていた。しかし、今回はヒットバックがなくなった代わりに「精密射撃」という、発射間隔を短縮する攻撃手段があるので、発射数が増える計略は、極力、相手をカードのしい方向に合わせ、精密射撃を試みよう。

また、軽騎馬隊や竜騎馬隊といった足の速い兵種はもちろん、足軽と弓足軽も移動速度が速く、鉄砲隊の射撃をすり抜けやすい。そのため、現在のバージョンでの射撃は、可能な限り正面や乱戦中の部隊をねらっていきたい。下に兵種の移動速度の差をイメージしやすい参考画像を掲載しておくので、現在の移動速度の関係を頭にいれておこう。



自城から敵城まで一斉にスタートした際の速度の比較画像。あまり意識していないプレイヤーが多いが、実は弓足軽も速い。

Q 七本槍で発動する武将は4枚以上だとランダムなのか？

A 連動前に落ち着いて使いたい武将をこすってくだされ！

こちらも計略ページにて簡単に記載したが、豊臣家の特殊な計略「七本槍」は戦場に対象が4武将以上居る場合は、任意に連動する武将を選択できる。操作は、次に計略を発動させたい武将をタッチし決定ボタンを押すだけ。ただ、受付時間が多少短く、ついあわてがちになってしまうので、まずは、次に発動させたい武将をタッチではなく、盤面をぞうきんがけするような感じで大きくこすると発動しやすいぞ。



格ゲー風に言うならば受付フレームは意外と長い。ボタンを押す前にカードを大きく動かそう！

Q 『戦国大戦』の戦友や友人をもっと増やしたいぞ！

A まずは戦国大戦界から「戦国大戦コミニー」に登録されてはいかがですか？

エンターブレインとセガが共同でおくる特設webサイト『戦国大戦界』に併設されている「戦国大戦コミニー」では、戦国大戦の画像付き日記が簡単に更新できる！　さらに本誌発売後まもなく、新カードにも対応するとのこと！　詳しくは戦国大戦 <http://eb1059.com/> でチェック！

Q 家宝の城塞効果は木枠や、銀枠にしかつかないのか？

A 条件は分かりませぬが金枠でも確認できましたぞ！

家宝に新しく加わった「城塞効果」。リザルト画面でもらえる木枠の家宝に付いているのは良く見掛けると思うが、金枠にもそれらの効果が付いたものが確認できた。まだ状況は公開できないとのことだが、今後の情報に期待がかかる！



家宝の合成や改造も本作のお楽しみ要素としてすっかり定着してきた。ゲームセンターでは順番待ちやギャラリーも一緒になり楽しんでいる様子もよく見掛ける。

Q ようやく念願のカードを引けたのだが、もちろん実際に使いたい！どう保存するのがいいのだ？

A まずはスリーブに入れ、長期に使わない場合は、サイドローダーに入れて保存しておくのがオススメですぞ！

新カード追加時にようやく欲しいカードを引けたよろこびは格別！　そして、もちろんそれらのカードを実戦でも使用したいプレイヤーが多いはず。まずは、Aimeやスターターパックの自動販売機でも販売しているる戦国大戦カードスリーブに入れよう！　ここでさらに傷などから守りたい場合は、外部メーカーから発売されているサイドローダーと呼ばれるプラスチック製のカバーに入れるとよい。ただし、タッチアクションが発生する兵種はその使用感と相談だ。



まずは、スリーブに入れて保存&使用の準備。スリーブはゲームセンター内の自販機などで購入可能。



家宝の合成や改造も本作のお楽しみ要素としてすっかり定着してきた。ゲームセンターでは順番待ちやギャラリーも一緒になり楽しんでいる様子もよく見掛ける。

戦国大戦×ムック情報

新バージョンの攻略ムックが発売！　付録は戦国数寄仕様の【EX】明智光秀！

戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- 遊戯指南 初陣之書 11月8日発売！



『戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-』の攻略本が2012年11月8日に発売決定予定！　さまざまな要素が変更された本作を、ゲームの開始方法から攻略まで完全サポート！　これから始めるプレイヤーはもちろん、今まで本作をプレイしてきたプレイヤーにも対応する、気になる変更点の仕様もばっちり攻略しているぞ。さらにムック発売記念の特別番組もwebにて配信予定だ！　特別付録は本誌でのみ入手可能なEXカード【EX】明智光秀！　このカードは「まおゆう魔王勇者」とのコラボカードで、「勇者」が「明智光秀」として、原作イラスト担当のtoi8氏の描き下ろしとして描かれている。さらに、ゲーム内ボイスも原作同様に声優、福山潤氏が担当してる！　カードのデザインも排出される「戦国数寄」と同じ豪華仕様！　もちろん、通常排出される【SR】明智光秀とは、スペックも計略もことなる完全オリジナル仕様のカードを見逃すな!!

どんな計略も「断る！」【EX】明智光秀

カードのスペックは、ごらんの通り、中々の武闘派槍足軽。そして今回は、気になる計略内容を公開！　まずカテゴリが逆計になり、その効果は、「自身の武力と移動速度が上がり、さらに自身にかかっている敵から受けた計略効果を消す」という内容。注目すべきは「敵から受けた計略」のみ消す点。これにより味方の采配などの効果を残したまま、さらに能力を上乗せできるのだ！

「天覇への道」前夜祭の模様とベストマッチを収録　付録は【EX】ねね！

戦国大戦界 大祭 第二陣 11月29日発売予定！



「戦国大戦界 生祭！」にフィーチャーしたムックの第二弾がはやくも発売決定！　今回は、「生祭」出演者を中心に開催された全国大会「天覇への道」の前夜祭イベントの模様をDVDに収録！　立花慎之介さん、三浦祥朗さん、菅沼久義さん、最上嗣生さんといった「生祭」でおなじみの声優陣に、真の声優界No.1の座を掛けて参戦した、中村悠一さんを加えた大イベントを見逃すな！

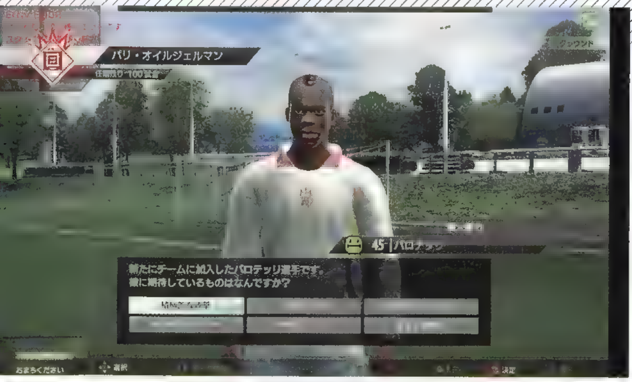
さらに、初の全国大会「天覇への道」のベストマッチを、解説副音声付きで収録！

そして、特別付録は、アニメ『ココロネクト』とのコラボカード【EX】ねね！　こちらも上記の【EX】明智光秀と同様に、EXカードながら戦国数寄枠の豪華仕様となっているぞ。

発売日：11月28日予定
判型：AB変形判
ページ数　32P（4C）
付録：トールケース付き映像DVD（約180分）、アニメ『」ココロコネクト』コラボカード【EX】ねね

ココロコネクト三枚目の武将　【EX】ねね

特別付録の【EX】ねねも、通常排出されているほかの「ココロコネクト」コラボカードと同様に豊臣家の武将として登場！　武力と統率力のバランスに優れ、特技〈豊国〉、〈魅力〉を持つ非常に使いやすいスペックだ。計略「誰かが望む私」は原作の設定を再現した日輪系コピー系計略。豊臣家が苦手とする序盤の超絶強化計略に対抗可能な強力な武将だ！



WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2011-2012

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

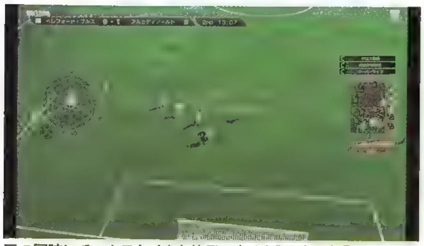
新バージョンのキックオフまで1カ月を切った「WCCF」。今月はだれもが気になるレアカードの情報とお役立ち情報が満載の開発スタッフとの座談会を掲載!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2012年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

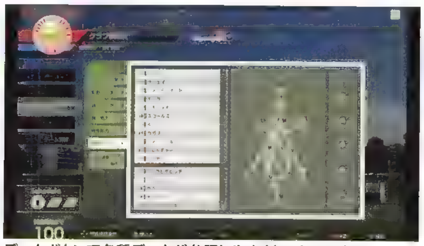
大幅に進化した「WCCF 11-12」に刮目せよ!!

チームスタイルの変化で試合中の戦術に激震走る!?

新バージョンの『11-12』で最も大きな変更点になりそうなのが、チームスタイルのリニューアル。これまで設定できるのは一種類だけで、試合の状況に応じて有効と思われるスタイルに切り替えていかざるを得なかったが、今作では最大三つまで同時に発動が可能になった。チームスタイルにオフェンス、ディフェンス、サポートというカテゴリーの分類が発生。同じカテゴリーのスタイルは同時に発動させられない。同時に設定する際に多少の制限はあるが、試合中に選択できる戦術の幅が大きく広がった。また、チームスタイルの数も整理されており、キープレイヤーに任命すると前作までとは違ったチームスタイルが発動する選手も多い。フィニッシュワーク、プレスディフェンス、組織的守備などなど、本作で初登場となるチームスタイルも多数存在する。また、今まで法則があった特殊連携を持たない選手同士の連携も一新された模様で、また新たなチーム作りを構築する必要がありそうだ。



三つ同時にチームスタイルを使用できるようになった『10-11』。使いかたのヒントは↓の座談会の中に隠されている!?



データボタンで各種データが参照しやすくなったのはうれしいところ。ちなみに連携は今までよりつながりやすいかも?

チーム運営のバリエーションと自由度がパワーアップ!

チームマネージメントでは監督辞任の際に新練習や在籍選手（チームを起ち上げた際に最初から能力が成長している）のなどの新要素を確認。Aimeカードになったことでチーム運営の幅が拡大！





新チームの起ち上げのデメリット（ICカードの購入）が無くなり、気軽に新チーム就任のオファーが受けられるようになっている。左は在籍選手として登場したデ・ロッシ。

特別版「WCCF」スペシャル座談会



今回は『11-12』稼働を記念して、特別に『WCCF』ディレクターである柏田知大氏と寺島成樹氏にお越しいただいたぞ。爆弾発言連発必至か!?

早野リス　アー、ウー。それでは『11-12』スペシャル座談会を始めたいと思います！　ハイ拍手!!

一同　（華麗にスルー）。

柏田　……い、いきなりグダグダじゃないですか。

早野リス　いや、これが僕らのチームワークなんです（涙）。それでは気を取り直して早速、今バージョンの見どころについてお話ししていただければ。

柏田　今回は特に、コミュニケーションツールとしての強化に力を注いでいます。

たてしゅ　と、言いますと？

柏田　対戦やカードのトレードという要素がある『WCCF』ですが、実際ゲーセンで見知らぬプレイヤー同士が声を掛け合うのってなかなか難しいじゃないですか。そこで、「.net」で同じゲーセンにはどんなプレイヤーが居るのか、あるいはその人はどんな対戦履歴なのか、などを見て、一種のきっかけづくりとして機能するようにしています。ということで、続きは寺島さん、どうぞ。

寺島　え、ここで俺？

柏田　喋る量を分散させたいんですよ（笑）。

寺島　なるほど（笑）。

マンモス丸谷　（何という阿吽のパスルート……）。

寺島　「.net」ですが、機能的にはまだこれからどんどん実装していくぞ、という段階でもあるんですが、プレイ状況の閲覧のほかに、フレンド登録機能なども用意しています。

柏田　また、フレンド登録と連動したちょっとしたビンゴ機能もあるので、ぜひ楽しんでいただけたらと思います。

早野リス　それでは、ゲーム本編についてお伺いします。特に新規＆再登場チームの魅力についてご教授いただければ。

柏田　世界的な選手も多いマンチェスター・シティはリーグ優勝もしましたし、とても楽しんでいただけるのではないかと。リールもチェルシーに移籍しましたがアザールなどが在籍していて、強力なカードが目白押しです。

たてしゅ　リールは今回フランスで唯一の参戦クラブですしね。

WCCF情報局　連携のレベルアップ時にラウンジにて選手が挙手することを確認。この現象は黄金連携以外にも適用される。有効に使っていこう。（早野）

今までに無い新レアカテゴリが登場する!!

従来のコンセプトを一新 世界&欧州選抜軍が登場!

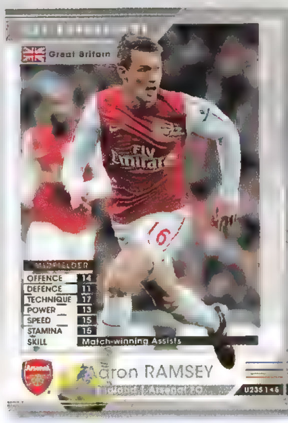
『11-12』のレアカードには、世界各国から現在活躍中の選手たちを集めた「ワールド・スーパースターズ」と、欧州の選手を選抜した「ヨーロピアン・スーパースターズ」が登場することが判明。さらには進境著しい若手を集めた「U-23スーパースターズ」と、現役を引退した選手を復活させたおなじみのATLE、さらには伝説的な選手が選ばれるKOLEも排出されるのだ！ 妄想をふくらませて待て!!



現バージョンでも合計20名の猛者が登場したATLEのレア。プップバルト参戦の噂もあるが、そのほかに登場するのはいったいだれ!?

U23 SUPERSTARS

アーロン・ラムジー



若きウェールズ代表の司令塔。外国人が多いアーセナルにあっても、今や完全にレギュラークラスへと成長した。

EUROPEAN SUPERSTARS

シャビ・エルナンデス



だれもが認める世界最高のパサー。今回もバルセロナやスペインの中心として多くのプレイヤーの人気を集めることは必至だ。

WORLD SUPERSTARS

チアゴ・シウバ



世界最高峰とも言われるブラジル代表センターバック。ネスタの後継者として期待され、現在はパリ・サンジェルマンに所属。

WORLD SUPERSTARS

ヤヤ・トゥーレ



中盤のクラッシャーからフィニッシュワークまでをこなすシティの怪物。名選手コロ・トゥーレの実弟でもある。

EUROPEAN SUPERSTARS

マリオ・バロテッリ



公私ともに何かと世間をにぎわすイタリアのちょい悪選手。欧州選手権で3ゴールを決め今や絶対的な存在になりつつある。

早野リス　それでは製薬会社がスポンサーであることで有名なレバークーゼンですが

そうですね。レバークーゼンはリーグ戦三位と躍進しましたし、二強に続いて納得の参戦という形ですね。

たてしゅ　今までドイツからは2クラブだけでしたが、『WCCF』シリーズで初めて、3クラブ参戦しています。

ご存知の通り日本人プレイヤーも増えてきましたし、これからより注目度が高くなっていく中で、3クラブの参戦が実現してとても良かったです。

たてしゅ　ラツィオ（『02-03』以来）とウディネーゼ（『04-05』以来）は久しぶりの参戦です。

どちらも強力な選手がいるチームです。オリンピアコス、シャフタール、ゼニトはよりワールドワイドな『WCCF』を表現する上で、参戦させることができてとても良かったですね。

早野リス　Aimeについてはいかがでしょうか。プレイヤーにとっては、「監督カードを何枚も買わずに済むようになって良かったぜ!!」というのが正直なところだと思いますが……！

マンモス丸谷　（早野はんが切り込んだ……!!）。

そうですね（冷静）。Aimeのおかげでほかタイトルのプレイヤーさんも『WCCF』を遊んでもらいやすくなったと思いますし、おっしゃる通り一枚で10人分の監督データを登録できます。

たてしゅ　大会用のデータも登録できるんですよね。監督継承時に登録できるようですが……。

大会データ登録は10チーム登録できます。これは同じ監督で複数登録することも可能です。またAimeカードをカッコよく『WCCF』風にデコレーションするシールなども今後発表していきたいですね。

早野リス　チームスタイルのシステムが今回から大幅に変更されました!!

コンセプトとしては、自分だけのチームを作る、という『WCCF』の魅力をより発展させるために『06-07』からチームスタイルというシステムを搭載させていただいた訳なんですけれども、今回三つのスタイルの組み合わせことで、より奥深く楽しんでいただけるようにチャレンジしました。

早野リス　CPUのチームは一つしかチームスタイルを登録していなかったりして、僕らは当然三つ登録してる訳じゃないですか。それだけでも「俺つえー、ザッケローニ!!」って大興奮しましたよ!!

あ、チームスタイルの登録数によって単純にチームが強くなる、ということは無いです。

早野リス　……え。

チームスタイルの組み合わせによっては、それぞれが脚を引っ張り合う、ということもあるので。分かりやすく言うと攻撃と守備のチームスタイルを併用した場合、両方の効果が脚を引っ張り合う、ということもあるのです。

WCCF情報局　今回の取材にあたりシリーズ初登場の選手カードの連携も並行して調査したところ、イングランド代表にも名を連ねるハートやミルナーはテリー、ランパード、ジェラードなどとの相性も比較的良好であることが判明! イングランドファンにはこれ以上ない朗報なのでは?（たてしゅ）

これで勝て!!

チームスタイル最速攻略!!



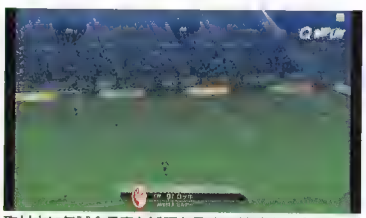
たてしゅおすすめチームスタイル

クロス重視

正確にターゲットを捕らえるキックに注目!

マンチェスター・シティのミルナーを使用してこのチームスタイルを試してみたところ、想像以上に"使える"戦術だったのでビックリ！ 右サイドハーフの位置でボールを受けると、タッチライン際をドリブルしながら周囲の様子をうかがいつつ、ここぞというタイミングで放つ強烈なクロスボールはゴール前で待つ味方の位置にピタリとコントロールされ、決定機を次々に作り出してくれたのだ。

かつて、イングランドの先輩でもあるベッカムのアーリークロスが猛威をふるった当時ほどのインパクトはないが、球速が速いため敏捷性に優れたゴールキーパーでも簡単にはキャッチできないのがミソ。相手に中央の守備を固められたときの攻撃のオプションとして貴重な武器となりそうだ。



取材中に毎試合見事な活躍を見せてくれたミルナー。いざとなればセンターハーフもこなせるその実力はホンモノ!



マンモス丸谷おすすめチームスタイル

ドリブル重視

ゴール前でのドリブルやスペースへの抜け出しが熱い!

『11-12』をプレイしてみてまず感じたのは、ペナルティエリア付近での人やボールの動きが自由になったという点。ボールに対して背中を向けていても正確にカットするなど、スペースへ出すパスには異常に反応が良かったDFの反応が"ふつう"になったため、前作までだと止められそうな浮き球系のスルーパスや中央でのドリブル突破が成功することが多くなった。特にドリブル重視に関してはキープ力も上がっている感じで、超一流の選手(クリロナさんやメッシさん)じゃなくても一対一の勝負に希望が持てるように！ とりあえずドリブルが雑でダメだったバロテッリさんが生まれ変わったっぽいので、まずは彼のドリブルとさらにいかつくなったグラフィックで暴れまくる予定！



ドリブルやトラップの動きが向上したので、FWの選択肢が広がった。影の薄かった選手の活躍を期待!



早野リスおすすめチームスタイル

組織的守備重視

これっていわゆる一つのオーガナイズドディフェンス?

とりあえず安パイ、ということで組織的守備重視を推薦。複数の選手がボールホルダーに絡むので、とても使いやすいです。ちなみに前作の「セーフティディフェンス」持ちの選手でこれが発動したことを確認しましたが、カードをもらいにくい、という効果は無いかもしれません。

攻撃ならばポストプレイ重視。ワントップのFWを下がり目に置くことで、前作のセカンドポスト的な動きが多くの選手で実現できるように。とりあえず『10-11』シャマフはすんげー良かったです。(ドログバはタッチが雑でイマイチくんだった)。

サブのチームスタイルではシュート重視とフリーキック重視が面白い。特にシュート重視は確実に失点を減らしてくれるぞ。



以前のオーガナイズドディフェンス持ち選手の多くが組織的守備になる模様。とりあえずおすすめ。

早野リス　もちろん知ってました(嘘)。

柏田　『WCCF』のシステムは、攻守が連動しているというモノでは無いんですけどね。そうですね、カルピスに例えると、一つの瓶にカルピスとソーダが混ざらないで分離してる感じですかね。

FCアルカディア一同　……?

早野リス　あの、分かりにくいんでケチャップで例えてください。

柏田　ケチャップとマヨネーズが混ざらないでドバドバ……。って何でやねん!!(机をたたく)

マンモス丸谷　(柏田Pのノリツッコミやでェ!!)

柏田　コホン。ええとつまり、『WCCF』は攻撃と守備で別のプログラミングが働く、ということですね。

たてしゅ　補助のチームスタイルを登録しておくと、その個人の能力は上がるんですか？ 今までは明らかに上昇していたようでしたが。

柏田　それはチームスタイルによりますね。個人に働くものとチーム全体に能力が及ぶものがあるので。個人的にはロングスローが活用されているのを見てみたいですね。

たてしゅ　なかなか間に合わないんですよね。チームスタイルを切り替えるのって。特に対人戦だと、どうしても忙しくなったり。

寺島　『WCCF』の方向性としては、もともと忙しいプレイスタイルを指向している訳ではないんですよ。どちらかというとその逆で。だから今回、補助のチームスタイルをうまく使うことで忙しさも緩和されるのではないかと。ただし、剣と盾で戦ってもいいけど、剣だけで戦うと当然身軽になるよ、と。そういうところに注目してほしいですね。

たてしゅ　オファーについてですが、今回サプライズ的な要素として、「在籍選手」というのがありますよね。オファーがあったチームに選手が登録されているという。

早野リス　正直なところ、個人的には今回一番ドキドキしたシステムでした。

柏田&寺島　ええっ!?

早野リス　やはり開発者の方には意外に思われましたか……。でも、ドキドキするじゃないですか。レアル・マドリードファンでもオファー先に成長したメッシがいたら、やっぱりメッシに会いに行きたくなるじゃないですか。「普段はマドリスタだけど、メッシもいいよね」って(笑)。

一同　(爆笑)。

寺島　これはAimeによるところが大きいですね。今までは監督カードを有料で更新しなければならない分、どうしてもオファーを利用しにくいところがあったと思うんですよ。今回からは監督継承時にカード更新の必要が無くなったので、より楽しんでもらえるのではないかと。

たてしゅ　オファーは新練習も増えるんですよね。

WCCF情報局　補助のチームスタイルには降臨、ダイナモ、リベロキーパーなどがある。中でもスタミナ消費を抑えるダイナモは流行必至かも?(早野)

『11-10』最速新規選手使用感リスト!!

新カードのプレイスタイルを公開!

新クラブおよび新規参戦する選手たちが目白押しになっているのがうれしい『11-12』。ここからは前号までに紹介することができなかったカードも含め、今月の時点で実際にプレイすることができた選手たちの使用感をまとめて紹介していこう。

特に注目したいのがシティ、リール、ラツィオなど前バージョンで登場しなかったクラブの選手だが、そのほか現在伸び盛りの若手プレイヤーや日本人、あるいは新天地を求めた選手や『WCCF』シリーズ常連のベテランまでも一挙に掲載しているぞ!!

ジョレオン・レスコット



テリーやファーディナンド無き後のイングランド代表センターバックを務めるレスコット。現実で無類の強さを誇るヘディングにも期待!?

リョウ・ミヤイチ



スピードスターであることはもちろん、鋭いクロスとシュートを併せ持つ超逸材。しかもルックスもよくレギュラーカード。人気が出そう!!

マリオ・バロテッリ



過去作とはケタ違いの決定力とボールキープ力を持つバロテッリ。現実同様期待できそう。またPKも特殊モーションで強そう。

クラブ名	選手名		選手使用感
アーセナル	ボイチェフ・シュチェスニー	GK	ポーランド代表でGKを務めた父親のDNAを受け継ぐアーセナル期待の若き守護神。スーパーセーブは少ないが飛び出しの反応やハイボールへの判断力はまずまず。
	アーロン・ラムジー	MF	正確な長短のパスでゲームを作る典型的な攻撃的MF。自分でゴールを決めに行く積極性は見られないがゲームメイクの能力は一流。爆発力はU-23Super Stars版に期待したい。
	リョウ・ミヤイチ	FW	敵陣のスペースに走り込んで味方のパスを引き出す動きに優れる。相手の追走を無力化する快速ドリブルも必見。クロスもシュートもビックリするほどうまかったりする。アンビリーバボー。
	ロビン・ファン・ペルシー	FW	切れ味抜群のドリブルで相手を翻ろうし、正確なシュートでゴールを量産する。ダイレクトシュートも上手なようで、シリーズ史上最高の完成度かも? ちなみにまさかのスーパーサブ能力もある。
チェルシー	ペトル・チェフ	GK	以前のバージョンでは一時期調子を落としていたようにも見受けられたが、今回は名GKとしての名声を確保しそう。バランスが良くパワフルなゴールキーピングを見せる。
	ダビド・ルイス	DF	スペシャル(黒)カードになってしまったのはある意味残念だが、その分安定感が向上。当たりに強く守備に必要なスピードもかねそなえたセンターバックになっている。
	ラミレス	MF	前作よりも攻撃への意識が薄れたように感じる。しかし守備時のポジショニングやボールを追いかける意識は高まったため、ボランチとしてはむしろ使いやすい人材になった。
マンチェスター・シティ	ジョー・ハート	GK	機敏な飛び出し動作とシュートセービングの技術を兼備する。長年ゴールキーパーの人材に悩まされてきたイングランドファンにとって待望の選手だ。
	バンサン・コンパニ	DF	危険地帯をいち早く察知してカバーするポジショニングに優れ、空中戦もほぼ負け知らずの強さを誇る。レスコットを組むバックラインは『WCCF』的には無名ながらかなりの潜在能力を秘める。
	ジョレオン・レスコット	DF	相手ボールホルダーにどんどんプレッシャーをかけ、積極的なオーバーラップやロングフィードも披露する。現実ではサイドバックで起用されたこともあったが、センター向きかも。
	ジェイムズ・ミルナー	MF	かつてルーニーに継ぐ「ワンダーボーイ」として期待された選手。運動量が多い分スタミナにやや不安はあるが長短織り交ぜたパスワークはお見事。センターハーフでも使える。
	マリオ・バロテッリ	FW	シュートの精度とボールをキープする力が改善され、ストライカーとして信頼が置ける選手に成長。スタミナも数値よりはだいぶ持ちがいい印象を受けた。
LOSCリール・メトロポール	ミカエル・ランドロー	GK	リーグアンを代表するGK。セービング能力、キーパーボタンへの反応、フィード、どれも高いレベルでまとまっている。PKストッパーとして有名な男なのでそちらの働きにも期待。
	マテュー・ドビュッシー	DF	俊足を生かした積極的なオーバーラップで攻撃に厚みをもたらす。守備でも相手に容易にスペースを与えない。『06-07』以来の登場である。松井大輔にはかつて酷評されたこともあったが?
	エデン・アザール	MF	昨今のフランスリーグでのリール躍進は伊達じゃない。キープ力が高く、正確なパスとフィニッシュ能力も兼備する俊英。使い方次第では一気に大ブレイクするかも!?
	ムサ・ソウ	FW	容易に競り負けない強じんなボディバランスを生かし、強引に敵陣に侵入しながら弾丸シュートを突き刺す。今までにあまり居なかったタイプのFWかも。
	シモン・ロルフェス	MF	左足での正確なロングパスが一番の武器。長身なのでセットプレイ時のターゲットとしても大いに役立つ。現実では「バラック二世」と呼ばれたが怪我で苦しんだことも。
ボルシア・ドルトムント	ロマン・バイデンフェラー	GK	ドルトムントを支える名GK。突出した能力は感じられないが、これといった欠点も無い。この安定感こそが彼の最大の持ち味かもしれない。
ボルシア・ドルトムント	ルカシュ・ピシュチェク	DF	香川といいコンビネーションを見せていたポーランド人サイドアタッカー。前作と比べると守備意識に改善が見られ、サイドバックとしても信頼に足る存在になった。
	シンジ・カガワ	MF	前バージョンでは右サイドで輝くイメージだったが、今回はより幅広い役割をこなせそう。ゴール前で細かいショートパスをつなぐスタイルは現実さながら。
	ロベルト・レバンドフスキ	FW	前作から話題となっていた超優良レギュラーカード。今回はよりセンターFWとしての能力が際立っているように感じる。前作にないポストプレイが持ち味だが、スーパーサブ能力は消失?
バイエルン・ミュンヘン	タカシ・ウサミ	FW	競り合いは不得意だが、ファーストタッチで相手をかわす技術と左右広角にパスを出せる視野の広さに優れる。若い選手だが、案外晩成タイプかも?
オリンピアコスFC	アブラム・パパドプロス	DF	ボディコンタクトに強いストッパータイプで、相手FWに素早く体を寄せるフォアチェックを得意としている。オーストラリア出身だがギリシャ国籍を持つ。
ACミラン	クリスティアン・アビアーティ	GK	ACミランの正ゴールキーパー。熟練のゴールキーピングで名門を守るが、シュートセービング能力は中の上か。ベテランらしい持ち味に期待。
	アレッサンドロ・ネスタ	DF	過去より少しづつ能力が下がっている印象は否めない。ただしパス出しのセンスは逆に年々上がっている印象も。同僚のチアゴ・シウバとうまく役割を分担させたい
	アントニオ・ノチェリーノ	MF	豊富な運動量でピッチを駆け回る献身さはそのままに、攻撃を組み立てるスキルがさらに向上している。ACミランの新たなる心臓となれる才能を秘めた選手。
	パト	FW	若きベテラン。若さゆえの強引な突破など荒削りな魅力は減っているが、使いやすくなっていることは間違い無い。しかし一試合フルに動き続けるスタミナを期待するのは酷か。
インテル	ユウト・ナガトモ	DF	対面の相手をしっかりマークしつつ、攻撃時は果敢にオーバーラップする。ドリブルの破壊力も一段と向上。名実共に一流カードの仲間入りを果たした感がある。
SSラツィオ	フェデリコ・マルケッティ	GK	シュートへの反応は距離を問わずに優秀で、レギュラー(白)カードとしてはかなりレベルが高い。『02-03』で人気を博したラツィオのGK、ペルッツィのような存在になるかも!?
	アンドレ・ジアス	DF	30代で欧州サッカーに初挑戦し、みごとな適応力でラツィオの守備の要になったブラジル人DF。競り合いに強いパワー系。スピードやポジショニングも悪くない。
	エルナネス	MF	攻撃的MFとして十分な攻撃力とテクニックを持ち、90分間動き回れるスタミナも持ち合わせている万能選手。じつはサンパウロでカード化された時代から優秀な選手。
	ミロスラフ・クローゼ	FW	今までのバージョンではパス出しにも持ち味があったが、今回はよりセンターFWとしての能力が際立っているように感じる。ドイツを代表するストライカーであることは間違い無い。
	トンマーゾ・ロッキ	FW	味方のパスやクロスボールを点で合わせてゴールに流し込むのが抜群にうまい。スーパーサブ特性も持つ。バランス型のフォワードで使いやすい。
ウディネーゼ・カルチョ	アントニオ・ディ・ナターレ	FW	かつて二年連続でセリアA得点王に輝いた今回の目玉となりうるカード。ゴール前での絶対的な突破力、決定力は何者にも変えがたい。
FCポルト	フッキ	FW	現実でもブラジル代表でのレギュラーポジションを不動のものとしつつある彼がいよいよ今バージョンで本領を発揮か。右サイドからのカットインとメガトンシュートが持ち味だ。
FCゼニト・サンクトペテルブルク	ケルジャコフ	MF	相手DFとの接触をものともせずにゴール前へ突進していく。シュートの精度、スピード(威力)も申し分なく、レギュラーカードのセンターFWとしては完成度が高く使いやすい。
[illegible]	ダリヨ・スルナ	MF	サイドバックでも機能する右のスペシャリスト。豊富なスタミナとドリブルでの推進力がウリだ。フリーキックも得意の模様だが、現実ではかつてドイツでPKを川口に阻止されたことも。

早野リス あと僕たちが把握していない新システムなどがあればここでご紹介ください(キリッ)。

柏田 ど、どんだけ丸投げなんですか。

早野リス だって全体的に新しくなっててよく分かんないんだも～ん!!

マンモス丸谷 (アラフォーの「も～ん」てどないやねん……)

寺島 あとはデータ画面ですね。データボタンを押せばさまざまな場面から分かりやすく選手やチームデータを閲覧できるようになりました。あとは……、僕は今回モーションキャプチャーをすげえやらされました!!

早野リス おお。確か前バージョンのインタビューでは「干された」なんておっしゃってましたが。

寺島 二年振りの「センター」復帰です(笑)。今回はコミュニケーションにさまざまな意味が込められているので、それも楽しんでいただければ幸いです。

早野リス それでは、最後に読者へのメッセージをお願いします。

寺島 今回は10年目という節目でもあり原点回帰という意味で、コミュニケーションツールとしての『WCCF』を意識して制作しました。これからコンテンツもさらに拡大していく予定ですので、どうぞよろしくお願いします。

柏田 また次の10年に向けて、また皆さんと新しい『WCCF』と造り上げていけたらと思っています。これからもどうぞよろしくお願いします。

柏田知大氏



『WCCF』シリーズプロデューサー。カードやゲームAIの制作を担当する熱きサッカー人。

寺島成樹氏



『WCCF』シリーズディレクター。ネットワークの制作なども担当する。マラドーナをこよなく愛する。

FCアルカディア日記 今回久々に復活したディ・ナターレとロッキは、かつてエンポリ時代にコンビを組んでいたこともあってか、ゲーム上でも息の合った素晴らしいプレイを見せてくれた。古くからのセリエAファンにとってはまさに感涙モノだ!(たてしゅ)

待望の新VER稼働！　全種族サンプルデッキ掲載！

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

～再征～

LORD of VERMILION Re:2 ～再征～
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼 働 日：2012年10月31日(バージョンアップ予定)
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)



今月号には、第四回公式全国大会「OVER the LORD ～第4章 常闇を祓う覚醒の焔～」のベストバウトを収録したDVDが付属！　通常のゲーム画面に加え、各プレイヤーの手元の動きもバッチリ収録！　90ページより、各試合の解説も掲載しているので、それらを参考に全国大会参加者のテクニックや戦術を盗むのだ！

Text : age

「再征」稼働開始

ついに稼動を迎えた新バージョン。新たな戦いに備え、有益な情報をドドンと公開！　知識をもって新たな環境での激闘を勝ち抜くのだ。

この号が発売するのとほぼ同時期に、新バージョンである「再征」が稼動する。長い期間を置いてのバージョンアップということもあり、待ち望んでいたプレイヤーも多かったことだろう。今回も、多彩なゲストキャラクターが登場し、以前紹介したものに加え、「東方project」より看板キャラともいえるキャラ二人が、さらに、『ヴァルキリープロファイルIIシルメリア』からも二人、そして、『スターオーシャン』シリーズより、隠しボスである二人が「LoV I」から待望の復活となる！　そして、新たに三枚の降魔を加え、デッキの選択肢は大きく広がった。

当然、新たなオリジナル使い魔も多数登場するほか、「LoV I」からゲスト以外にも多くの使い魔が再征し、初期からのファンにもうれしいポイントが盛りだくさん。もちろん、使い魔やアルティメットスペルにも大きく調整が加えられ、これまでの戦術やデッキも大きく変化することだろう。

今月は、それに合わせて新たな使い魔のうち注目のものや、それを使ったデッキも紹介する。だれよりもイチ早く新環境に対応して勝ち抜くのだ！



多くの人の度肝を抜いたコラボレーション！　新たな使い魔たちが旧勢力を一掃するか!?

新降魔・降臨

今回追加された降魔は三体。これまでに無かった撃と光のダメージ系特殊技に加え、なんと唯一となる自己強化系の特殊技を使う降魔も登場！



～欲界の天魔～

「マーラ」の真名を持つ、人の六欲を司る第六天魔王。艶やかな特殊技を使い、そのタイプは[～流麟の蓮華～]と同系列のものだ。最大の違いは本人が単数攻撃であることだろう。ダメージ系特殊技に加え、魔種対策となる降魔が必要であるなら、この降魔を選択するといい。フィールドスキルも優秀だぞ。

赤ボタンの特殊技は、ダメージを与える上に、ATKを下げるので、攻撃力をアップさせてなんぼの魔種にとっては本当に厄介な特殊技といえる。青ボタンは、敵を逃さず倒したいときや、敵の足止めをしてストーンへ移動したりするときに便利。

赤	範囲内の敵に 撃で攻撃＋攻撃力Down
青	範囲内の敵に 攻撃速度Down＋移動速度Down

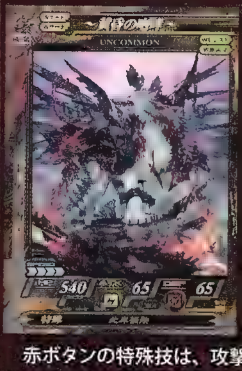


～神罰の執行者～

幼い見た目とかわいらしい声とは裏腹に、その特殊技の破壊力は強力無比。[～傾星の妖狐～]と同じく、敵二体にダメージを与える特殊技に加え、アルカナストーンゲージ減少の呪いを付与する青ボタンの特殊技は、降魔での撃破も加え、戦闘をこなすだけで相手のゲージを徐々に減少させることのできる優秀な特殊技だ。

単純にダメージ技としても強いが、赤ボタンの制圧力低下効果は、1体落とされて逃げるときに使っても、再出撃までの時間を稼ぐのに便利。青ボタンの効果は、敵を死滅させることで降魔で倒したときと同程度のゲージを減少させられるぞ。

赤	敵二体に光で攻撃＋制圧力Down
青	敵二体に防御力Down＋敵が撤退するたびに アルカナストーンゲージを一定量制圧



～黄昏の咆哮～

[フェンリル]が降魔として登場したものがこちら。アンコモンながら、降魔では唯一である自身のみを強化する特殊技を使うのが最大の特徴で、特殊技の性質上、派手さは無いがとにもかくにも扱い方次第で死滅しにくくなるのが特徴。特殊技のコンボを絡めれば攻撃力も十分に強化できる。安全性重視なら青ボタンをメインに使ってみるのもいいだろう。

赤ボタンの特殊技は、攻撃範囲の拡大と攻撃力アップ。他の強化系特殊技とのコンボが強力。味方の後ろから攻撃したいところ。青ボタンは、〔サクリファイス〕からも逃れやすくなる。死滅を恐れず気軽にフロントも務められる。

赤	自身の攻撃力Up＋貫通攻撃化
青	自身の無敵化＋特殊技対象外

Re:2の [illegible]



人獣

今回の人獣の特徴を簡単に言うのであれば、「LoV I」の亜人に近いといったものだろう。スピードが4の使い魔の数が少なく、スキルに優れたスピード3以下の使い魔が多く追加されることになった。初期からの亜人使いであれば懐かしい思いで、新規のプレイヤーであれば新鮮な感覚でデッキを作り、対戦することもできるだろう。

もちろん、これまでの人獣らしい速度にすぐれた使い魔も優秀なものが追加されている。あくまで速度重視のデッキを組むのであれば、組み込んでみて損はしないものばかり。ぜひとも新しいデッキを作ってほしい。

なお、新ゲストのうち主人公キャラが所属するのもこの人獣なので、ゲストのファンにもオススメ!?







●博麗霊夢

人獣では珍しいHP回復の特殊技を使う。その回復量は70と少な目で、DEFアップの効果も微々たるもの。しかし、自身を含む点と、ゲージのたまりがコスト15相当なのがとても優秀。開幕や、突破後再度使用できるのが大きな強み。

ある程度回数をこなしたら（だいたい3～4回目ぐらい）、ウェイト時間をリセットさせるためにわざと死滅させるといい。復活後、特殊技ゲージはすぐたまるので、下手に大事に扱うよりも適度に投げ捨てるように使うほうが安定するのだ。



●グレンデル

すさまじくとがったスペックで、特殊技を使ってからが本番の使い魔。HPの上限を上げるその効果は、試合時間の三分の一にも及ぶ。開幕はゲート内に引っ込めておき、特殊技のゲージがたまったら使用して戦線に投入しよう。

ただし、特殊技使用時にHPは回復しないので、使用後さらにゲートに戻す必要がある。場合によっては、三度目の戦闘で初めて戦線に投入するぐらいでもかまわないだろう。とにかく無理をして死滅させないように。



●［君臨］クロノス

今回のクロノスは一味違う!?　［ブラック★ロックシューター］と同タイプの特殊技を使い、魔種対策として優秀な使い魔へ。スピードが3で、〈シールド〉スキルを持つので、低速デッキのパーツとして組み込むといいだろう。［【不撓】バーサーカー］を使うとき、撃を多めに入れたいのであれば一緒に運用するのもアリ。

相手のデッキに、炎属性の高コスト使い魔が居たら、その使い魔単体あるいはそれを含めた二体程度に特殊技を当て、大きく力を削ぎたい。



●オズ

スピードは3で、〈シールド〉スキルを所持していないので、この使い魔を使うならなるべくほかの使い魔で制圧向きのスキルを組み込みたい。特殊技は一人で二つの効果を発揮できるゆえ、非常に強力だが、効果時間はやや短めだぞ。

その属性の都合上、コスト15の光属性のものと併用できないので、同じくコスト15でさらにDEFアップの効果が期待できる［ステラ］などをデッキに組み込みたいところ。もちろん、理想は［【不撓】バーサーカー］もセットだ。

鳴上悠戦闘制圧型デッキ

［鳴上悠］を軸に、戦闘メインの6枚型にしたデッキ。このデッキは『LORD of VERMILION I』のころにあった「覇王デッキ」のオマージュ的な構成にした。現バージョンに合わせてデッキの形をアレンジしたが、旧来の人獣使いであれば多少練習すればスムーズに使えるはずだ。

基本は、開幕の戦闘などをコスト10三人のパーティでごまかしつつ、メインとなるパーティで突破を狙う。制圧面で有利に立てる相手であれば、ひたすらシールド側に敵を誘って戦闘を行ない、突破後にその封印もできるようにする。

また、［パラディン］は〈Wサーチ〉のために入れているが、サーチアイ封印を視野に入れないなら、代わりに［ステラ］を入れ、闇を増やし、主人公を光にするパターンもアリだ。

なお、［【不撓】バーサーカー］の特殊技は、スピードが2以下の使い魔に使用すると大幅に効果がアップする（［フェアリー］の特殊技を上回る）が、そのためにスピード2以下の使い魔を集めると思った以上に戦闘面で苦労する。そのため、この形以外でもデッキを組むときは、スピード3で強化系の特殊技を持つ使い魔を組み込んだ場合と、スピード2以下で強力な強化系を持たない使い魔を組み込んだ場合の戦闘能力の差をよく考えた上でデッキを組んでみよう。



レア	名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	速度	種別	HP	攻撃	防御	属性
SR	鳴上悠	パワー シールド Wサーチ	-	30	3	単	490	70	70	雷
SR	【不撓】バーサーカー	リペア Wシールド サーチ	Wゲージ	15	2	単	380	50	50	撃
UC	パラディン	Wサーチ	-	15	3	単	440	45	40	光
R	【奔放】アリス	-	Wリジェネ 散スマ	10	4	散	430	40	25	光
R	極楽鳥	-	W単スマ 複スマ	10	4	散	430	45	20	雷
UC	ネフィリム	-	ゲージ	10	4	散	370	50	30	撃
R	～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ W複スマ	-	4	複	540	45	65	撃



敵主力にジオダインを当てて、感電ならぬ弱体化させて戦力を削ぐのだ！　速度ダウンの効果のおかげで降魔を狙い撃つのに便利なので、なるべく死滅させないよう大事に扱おう。

Re:2の小技!! 他にもこんな懐かしい形も!特殊技のタイプは違ってくるが、［鳴上悠］を［ラースジャイアント］に変えることで、これまた前作をプレイしていた人にはなじみのある見た目のデッキが完成する。このように、［【不撓】バーサーカー］のおかげでさまざまなデッキが[illegible]

神族

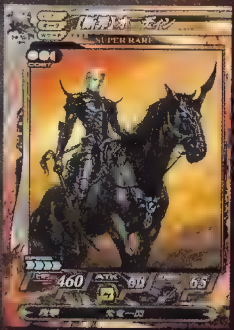
より一般的な神族のイメージにそった追加使い魔が用意され、なんと、新たな使い魔のうち5体がダメージ系の特殊技を使うものとなっている。

特に、[アリーシャ]と[【愛】アフロディーテ]の追加により、ついにコスト10にスピード4で、かつピンダメを使う使い魔が4属性すべてそろったことになる。[【愛】アフロディーテ]は、[アフロディーテ]との併用が不可能のため、どちらを選ぶかよく考えてチョイスする必要はあるが、これで対魔種と人獣、どちらかに重点を置いて対策しやすくなったのがありがたい。

また、スピードが3で、強力な強化系特殊技を使う使い魔も追加され、戦闘メインの新タイプのデッキも作れるようになったぞ。







●【断罪】オーディン

〈パワー〉と〈オーラ〉の両方を所持しているため、試合終盤ではコスト30をはるかに上回る能力を発揮することも。特殊技はLv.3ともなれば、相手の能力を大きく減衰させるので、終盤まで生き残らせれば高い突破力を発揮してくれる。

当然だが、[パワーズ]との相性が良いが、戦闘向けのデッキにしてはやや撃属性が不足してしまうことも。そのため、降魔やピンダメ持ちの使い魔を組み込んでカバーしたい。



●ティファリス

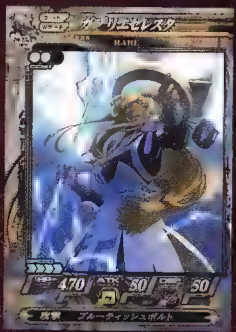
特殊技のDEFアップの効果は、上昇値こそ[エルフ]の半分程度だが、とにかく効果時間が長い。死滅させなければ二度掛けが、最速であれば三度掛けまで可能。（ただし、三度目を使って少ししたら一度目が切れる）コストが低いので、重ね掛けのために自身をひたすら生き残らせるのが思った以上に難しい。主人公を壁にして一度傷み分けを狙うか、あえてある程度ダメージを与えて引き、次からの戦闘で勝負に出るのも手。また、なるべく他の弱体系や強化系特殊技を併用したい。



●イセリアクィーン

[関羽]と同じタイプで、撃属性の特殊技を使う。対魔種として非常に優秀な力を持つのだが、何より注目したいのがそのスキル。本作で希少なスピード4にして[リペア]を持っているので、いわゆる韋駄天デッキを組んだときも、シールドの修復などに困ることが無い。

なお、魔種は闇を多めにしてデッキを組むことも多く、これだけでは撃が足りないことも。[【愛】アフロディーテ]との併用も考えておこう。



●ガブリエセレスタ

二つのスキルを持ち、バランスの取れたスペックを持つため、扱いやすさはかなりのもの。特殊技は、最初の威力は微々たるものだが、HPが半分程度になればかなりの威力になる。ある程度戦闘をした上で使うといい。

当然、その後HPを回復させられる使い魔や、[キュアオール]との相性が良い。また、海種対策を万全にしたいのであれば、[ニケ]と同時にデッキに組み込もう。交互に使用して突破のチャンスを作りたい。

トール高速化デッキ

ATKとDEFを上げ、3速以下の使い魔の移動速度をアップする特殊技を使う[宮本武蔵]と、その特殊技の恩恵を大きく受けられる使い魔を集めたデッキ。低コストにいわゆるピンダメ持ちを大量を組み込んで、メインパーティ以外での戦闘で痛み分けを狙いやすい形にまとめた。

開幕は、コスト10ピンダメパーティの出番。このチームを運用するときのコツは、なるべく[アリーシャ]の特殊技を最後に使用すること。この特殊技には、相手を吹き飛ばす効果があるので、倒したい相手を遠くに弾いてしまうことも。可能なら、主人公のオーバーキル後のとどめに使おう。

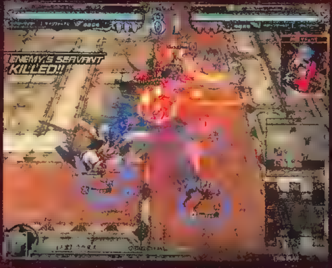
突破狙いのメインパーティでやることは、特殊技フルコンボから敵のせん滅だ。[トール]の特殊技使用後に残りの特殊技を使えば、その移動速度はすさまじいものになる。その速度を生かし、こまめにカードを動かして敵の攻撃を回避しつつ、複数化した攻撃で敵を攻撃するのだ。

また、お互いシールド交換になるような形の場合（この場合[トール]の大幅強化が可能なのでまず無いと思われるが）、そのときに特殊技で速度を上げてシールド封印に向かうのも有効だ。

なお、主人公も思い切ってスピード3になるような重装備で固めてしまってもOK。セカンドパーティの強化をメインに考えよう。



レア	名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	速度	種別	HP	攻撃	防御	属性
SR	トール	シールド Wサーチ	-	25	3	単	460	50	75	雷
UC	【天変】ウラヌス	シールド	-	20	3	単	430	50	60	炎
SR	宮本武蔵	シールド	リジェネ	15	3	複	420	35	45	光
C	ニケ	サーチ	ゲージ	10	4	単	430	30	35	雷
R	アフロディーテ	Wゲート サーチ	-	10	4	単	410	30	40	炎
SR	アリーシャ	Wサーチ	リジェネ 単スマ	10	4	単	430	30	35	光
SR	〜蒼天の守護龍〜	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ Wレシスト	-	4	単	540	65	65	光



圧倒的な火力を発揮するフルコンボ。[トール]の攻撃力がアップするまで逃げ回って削り合いを選び、成長したところで敵のせん滅を狙うのも一つの戦術として覚えておこう。

Re:2の本音!! 5枚でもやれるか?：上記のデッキのほかにも、[宮本武蔵]を入れた上で5枚型の運用に自信があるのであれば、[ワルキューレ]と組ませるのもアリ。トールを盾に戦闘を行ない、HPが減少したら回復可能。[〜蒼天の守 [illegible]

魔種





今回の魔種は、どちらかといえばあまりとがった性能の特殊技を使う使い魔が少なく、比較的わかりやすい能力を持つ使い魔がそろっているといえる。そのため、これまでの主力に新使い魔を加えるだけで安定した戦いができるともいえ、使い勝手の良いスキルを持つものも多く、ちょっとした入れ替えで、施設の封印や修復も簡単にこなせるデッキを作ることもできる。

ただし、その中でも[【惑】アジルス]や[【獄焔】サタン]のように、使いこなすにはやや工夫が必要な使い魔もいる。その分、能力を引き出したときの強さはかなりのものなので、一味違ったデッキを使いたいのであればこれらを試してみるのもいいだろう。なお、余談であるが、ここでは公開しきれていないが、復活使い魔が一番多いのが魔種である。



●メデューサ

待望の復活ともいえるこの使い魔。かつてのようにピンダメで瞬間的に敵を死滅させることはできないが、特殊技の効果は非常に高く、[フェアリー]などと併用すれば、開幕低コストのパーティのみで人獣との戦闘をごまかすことも難しくない。

また、あえてセカンドパーティにすることで、《ゲージ》のサポートスキルを生かし、相手より先に[モーグリ]などを使用して、(運次第ではあるが)相手の動きを抑えることも。彼我のデッキと属性配分をよく考えて運用したい。



●ルーファス

相手にダメージを与え、移動速度を下げるダメージ技を使う[ルーファス]。戦闘向けのデッキを組む魔種にとっては、このタイプの特殊技の存在は非常にありがたく、速度が低下したところを戦闘で逃さず撃破できるように。

その速度低下率は意外と高め。帰り際に撃って、敵主人公のHPを減らしつつ帰還を遅らせたり、他種族のように、速度ダウン効果を重ね掛けしてあえて制圧面で有利になるような闘い方をするのも一つの手だろう。



●【妖艶】サキュバス

魔種にとっては久方ぶりとなる使い勝手の良いダメージ技の登場。攻撃範囲は扇形([~傾星の妖狐~の左右の幅を狭くした感じ)で優秀……なのだが、貴重な〈シールド〉要員である[サキュバス]と一緒に使えないのは少々痛い。デッキに組み込むときのスキルのカバーはよく考えておきたい。また、HPが[フェアリー]と同じで非常に低い。同時に投入して、固めて行動させると一瞬で二人そろって消し飛ぶことも。やや離れた位置にそれぞれ配置するように。



●【獄焔】サタン

敵を死滅させた数で攻撃力の上昇値が決まる特殊技を使う。最大時の効果は魔種の中でもトップクラスの攻撃力を発揮する。死滅させるのは自分でなくてもOKで、ゲート内に引っ込んでいても特殊技のレベルは上がる。ただし、一度使用するとそのレベルがリセットされる点に注意。特殊技使用前は当然として、使用後にスカされて次の戦闘で役に立たない、ということがないよう、最低でもそこで一体、次のパーティでもう一体は敵を死滅させたい。

真・アジルス六枚デッキ

特殊技のレベルを上げることで、次々と効果が追加される強化系を使う[【惑】アジルス]。特に、Lv.3で追加される貫通効果が強力で、相手が固まっていればまとめてなぎ倒すことも。

ここでは、その効果を発揮させやすいよう、特殊技のゲージを上昇させる使い魔を複数投入し、素早く繰り返し使用できる形のデッキを紹介。

基本的には、なるべくアジルスを戦線に投入、ゲージ上昇系を併せて使用して特殊技を使う。そこでHPが減って投入が難しい場合は他の使い魔で……と繰り返す。ここでポイントになるのが、[【惑】アジルス]の強化にこだわりすぎないこと。ゲージ上昇系特殊技使用後、すぐにその特殊技が使えないような状況であれば、ほかの使い魔のゲージを増やしたり、ATKやDEFアップ目的で使うのもアリ。特殊技の回転率で相手を圧倒するのも一つの手だ。



レア	名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	速度	種別	HP	攻撃	防御	属性
R	【惑】アジルス	パワー ゲート サーチ	-	25	4	単	440	70	60	雷
R	サキュバス	シールド	-	15	3	複	380	60	30	闇
R	【嫉妬】リリス	Wサーチ	-	15	3	散	400	50	45	光
C	ガーゴイル		W加スマ	15	4	単	380	60	40	闇
UC	フェアリー	Wサーチ	-	10	3	単	350	60	25	光
C	バンダースナッチ	リペア Wシールド	-	10	2	散	390	50	25	雷
R	～傾星の妖狐～	Wゲート Wサーチ	Wレジスト W単スマ	-	4	単	540	65	65	炎

また、定番である開幕[フェアリー]を連れての戦闘であるが、相手が戦闘が得意でないデッキであった場合は、最初から[バンダースナッチ]と[【嫉妬】リリス]を投入、まず[【嫉妬】リリス]のゲージを増やし、そのまま[【惑】アジルス]に特殊技を使い……と行なうことで、最初からゲージを増やして、二度目の戦闘ですぐにレベル3まで……といった運用も可能になるぞ。



臨機応変に動き、状況に応じてゲージを増やす味方を変えるべし！　その特殊技は両方能力強化効果もあるので、それでとりあえずごまかして次で勝負するのも戦術の一つ

Re:2の

海種

　以前本誌でも紹介したとおり、今回の海種は、以前の「機甲」の色が強く現れる形になっている。かつての機甲の使い魔たちが、その名前を変え、アレンジを加えられた特殊技を持って帰ってきた！　戦闘がメインとなりつつある現行のバージョンでは、彼らの力を最大限発揮するのは思ったより難しい。しかし、一回チャンスを作れば一気にリードを広げたり逆に逆転することができるのが魅力。もちろん、これまでの海種らしい特殊技を備えた使い魔も多数追加されているので、あくまで海種であることにこだわるのであれば、それらに既存の使い魔を加えるだけで大きな力を発揮してくれる組み合わせも多数存在するぞ。なお、今回の海種は前回に引き続き待望のゲストキャラが二人(＋α)。もうほかの種族に自慢げな顔をされずに済む!?

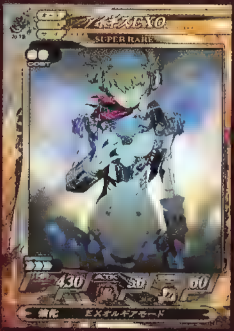






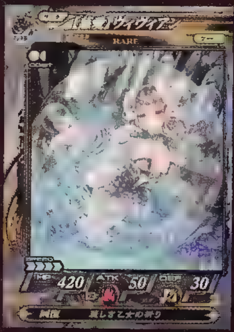
●エステル・ブライト

　ダメージを与えつつ敵のATKを下げる特殊技は、縦長の長方形の範囲。左右に広がっている敵こそまとめて捉えにくいものの、使い勝手は良い。ただ、五分、あるいはリードしている状況だと、実は特殊技の威力そのものは控えめ。しかし、その分ダメージ技としてはATKのダウン値が高めで、相手の戦闘能力を大きく削げる。同タイプの特殊技を使用する［B★RS］など、ATKダウン効果のあるほかの特殊技と一緒に使って敵主力を狙えば、その能力を封殺することも決して不可能ではない。



●アイギスEXO

　自身の能力を大幅にアップさせる代わり、効果終了時にその能力が大幅にダウンする特殊技を使う。効果時間そのものはやや長めで、戦闘中にいきなり切れることは少ない。能力のダウン値は、ATKとDEFが両方最低値になるほど。この状態で敵に捕まると死滅を逃れるのは大変。といっても、速度はあくまでスピード2程度への低下なので、そこまで簡単に捕まることもないだろう。なお、弱体時の効果もリセット可能なことを覚えておこう。



●【慈愛】ヴィヴィアン

　範囲内の味方のHPを上限を超えて回復する特殊技。［【祝福】テティスと違い、その効果は早めに切れる。ただし、回復量そのものは非常に多く、速度もアップする。
　HPを参照する特殊技を使う使い魔とととても相性が良い。［セドナ］は当然として、［オケアノス］と特に相性が良く、［オケアノス］に特殊技を使用した上で、その特殊技を使えば、一回の回復で最大効果を発揮できる。組み合わせ次第で火力を大幅に上げることができるのだ。



●【傾奇】ジライヤ

　特殊技を使用すると、自身が神族の［ポポイ］のように姿が見えなくなる。単体強化系だけにやや地味なイメージもあるが、相手としては消えた相手を狙うと、攻撃を外したときに少々もったいないので、ほかの使い魔が狙われる可能性も高くなる。
　そこで、味方と少し離れた位置で攻撃して、被ダメージを抑えることができれば、最低でもエクセレントを逃れることができるようになる。
　全滅のリスクを避け、安定した戦いがしたいのであればデッキに入れてみるといいだろう。

ポセイドン率いる機甲軍団

　だれがどう見ても機甲デッキである。約一名少々違う者が混じっているが、機甲たちの能力を生かしたいのであれば必須の使い魔。彼女に機甲を率いてもらって、再び覇権を得るため戦おう。
　基本戦術はシンプル。〈Wアルカナ〉スキルを持つ使い魔を連れ、強引に突破を狙う。開幕は［【覇権】ポセイドン］の特殊技が使えないので、コスト10二体を連れて痛み分けに持ち込み、次のパーティでコストが高い使い魔を投入して突破を狙う。
　このとき、次の戦闘に備え、なるべく敵陣深くにテンペスタの罠を設置したい。この罠の範囲は、自身の前方に設置可能なので、敵ストーン上に設置するのも不可能ではない。あえてセカンドパーティでも〈アルカナ〉スキル持ちを連れず、まず罠を前方に設置してから勝負に出るのもアリ。
　なお、五枚かつ〈アルカナ〉スキル持ちが二体居るため、相手に逃げ道を塞がれると全滅は必至。あえて〈アルカナ〉使い魔を一体に抑えるのもデッキ作りの一つのパターンだ。
　もちろん、機甲型のデッキを作るとき以外でも、［【覇権】ポセイドン］の特殊技は非常に有用。初期のころからいるスピードが2の使い魔たちと組み合わせることで、通常のATK上昇の特殊技より効果は高くなるぞ。なお、主人公はどちらの場合もスピードは3になるように調整したい。



レア	名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	速度	種別	HP	攻撃	防御	属性
R	【覇権】ポセイドン	オーラ Wサーチ	-	25	3	単	460	55	70	光
UC	テンペスタ	リペア Wシールド	-	30	2	複	470	50	70	炎
R	フォッサ	オーラ Wアルカナ Wゲート	ゲージ	15	1	単	480	30	45	闇
C	イヌダンテム	オーラ Wアルカナ ゲート	-	10	1	単	410	25	45	光
R	デルビウム	リペア Wシールド	Wレジスト	10	2	複	390	20	50	闇
R	～欲界の天魔～	Wゲート Wサーチ	Wリジェネ W単スマ	-	4	単	540	65	65	撃



力任せに突き進み、敵をすり潰すのだ！　ちなみに、［【覇権】ポセイドン］の効果は、スピード1の使い魔に使うと、スピード3の使い魔に使用した場合の倍ほどの効果を発揮する。

Re:2の小部屋　[illegible]

不死

今回も不死は非常に不死らしいというべき特殊技を多くそろえる。ただ能力を下げるだけでなく、攻撃方向やカードに位置を固定したり、制圧力をアップさせるような特殊技を使ったり、と、独特の効果が大きなウリだ。

しかも、速度が早めの使い魔も多く追加され、最近の主流の一つである、スピード3でシールドを制圧しやすいデッキも新しいものが組めるようになっている。その多くが高いポテンシャルを秘めているので、バランスに優れたデッキを作ることも可能だ。ただし、[佐々木小次郎] などと違って、〈シールド〉以外のスキルに乏しい使い魔が多いので、デッキを組むときはそれを踏まえ、しっかりスキルをそろえられる組み合わせを考えてデッキを組みたい。







●イザナミ

特殊技の効果は弱体系まとめ載せともいえる豪華な内容。自動発動タイプのため、範囲内に敵が一体でも居れば敵パーティ全員の効果が及ぶのが強力。ストーン上に設置してそのまま別のストーンに向かったり、設置した場所で強引に戦闘に持ち込むことでその効果を生かせる。ただし、制圧力低下効果は、アルカナストーンシールドを封印されていたときなど、それに対抗できるほど強力なわけではない。あくまで五分のときに真価を発揮すると覚えておこう。



●西行寺幽々子

相手のDEFを下げた上、攻撃を無属性にするという攻防一体の特殊技を使う。単体でも強力な特殊技だが、これだけで強化系をそろえた敵相手に被ダメージを抑え切るのは難しい。より効果的に使うのなら、さらにDEFを上げるものや、敵のATKをダウンさせる使い魔と併用するのが理想。そうしないと、特に同種戦で苦労するので、そこまで踏まえてデッキを組みたい。また、不死の高コストにしてはDEFがやや心もとないので、前に出しすぎないように。



●ライル

スピードが4になり、戦闘での使い勝手が良くなった国王。〈オーラ〉のスキルも持つので、終盤ではまずまずの打たれ強さも発揮してくれる。

特殊技は、範囲内の敵二体のDEFを下げつつ、毒ダメージを与える。毒ダメージは一律100のダメージを与えられる。DEFダウンの効果で一気にダメージを与えれば、しそのまま放置して別のストーンに向かったり、帰還して勝手に敵が死滅するのを待つこともできるぞ。



●【呪怨】清姫

[【惑】アジルス] と似たような特殊技を使い、特殊技レベルが上がると段階的に効果が付加される。[【呪怨】清姫] は複数攻撃のため、レベル1でのATKアップを生かしやすい。その分、レベル3の効果は特殊技の対象外になるというディフェンス寄りの効果となっている。制圧力の上がるレベルが4が使えたら、そのまま割り合いを挑みたくなるが、こうするとウェイト時間の関係上、次の戦闘でせっかくの特殊技が使えなくなることも。最後の切り札にするのがベターだ。

帽子屋とエリザベス

生まれ変わった[マッドハッター]と[エリザベス]の二枚看板デッキ。最大の狙いは、[【悦】マッドハッター] の特殊技で相手の動きを封じ、残りの特殊技をまとめてたたき込む。彼の特殊技は、敵のカード操作を禁止するため、セオリーに従って相手がこちらを向かずに移動してきた場合、そのままカード操作を禁止して一方的に攻撃できる。しかも、効果範囲が非常に広く、速度低下率も脅威の効果。その分効果時間は短め。なので、できれば [エリザベス] がメギドラオンを使える状況で仕掛けるのが理想。そうすることで、[【悦】マッドハッター] の特殊技の効果時間中、あるいは切れた直後に一気にダメージを与え、最低一体落とし、あわよくばせん滅まで狙えるだろう。

ただし、メギドラオンは特殊技が使えるようになるまで約40秒ほど必要なので(その分、威力はピンダメを全員に与えるより強烈なダメージ!)、二回目の戦闘では仕掛けられないことも。あえて[【覚醒】モルガン] と [レザード・ヴァレス] のみで二回目の戦闘をごまかし、次の戦闘で勝負に出るのもアリ。焦って仕掛けて、チャンスを逃さないように気をつけよう。なお、[【悦】マッドハッター] のものを含め、サポートスキルで《ゲージ》系のものがあれば [エリザベス] の手助けとなる。ほかの形でデッキを組むときも意図的に組み込んでみるといいだろう。



レア	名称	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	速度	種別	HP	攻撃	防御	属性
SR	エリザベス	パワー オーラ サーチ	-	30	4	複	470	50	70	撃
SR	【悦】マッドハッター	オーラ シールド	ゲージ	20	3	複	450	40	50	炎
UC	【覚醒】モルガン	ゲート	単スマ	15	3	単	420	25	65	闇
R	レザード・ヴァレス	シールド	W単スマ	15	3	単	420	40	50	炎
R	実験兵器7号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	430	30	35	闇
SR	～嘆きの竜皇～	Wゲート Wサーチ	Wレジスト W単スマ	-	4	単	540	65	65	闇



すさまじい威力を誇るメギドラオン。これを駆使して一回のチャンスで敵をせん滅、あるいは突破してリードを広げよう。動きを固定された相手の攻撃をよけつつ、一方的に攻撃を決めるのだ。一試合でメギドラオンが使える回数は少ない。チャンスを逃すな!

Re:2の

11月下旬稼動開始!!



ついに稼働時期が発表された『ブレイブルー　クロノファンタズマ』。今月はミュー&ラムダ使いのプレイヤーにはうれしい、追加2キャラの情報を公開!

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月予定
■使用基盤：NESiCA×Live



早くもタイムリリースキャラが判明!

今作では、前作まで登場していたラムダに代わって元祖ソードサマナー使いのニューが参戦し、さらに家庭用から使用可能キャラとして登場していたミューが、ノエルの意識が覚醒した状態で参戦決定！　どちらもタイムリリースキャラとのことだが、性能とともに、いつごろ使用可能になるのかも気になるところ！



「私…強く…なりたいんです！」

オーバードライブ　シュタインズゲイザー





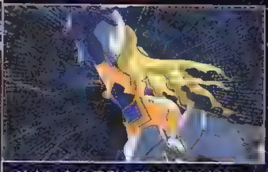


設置立ち回り大幅強化!?

ビットを設置し一定時間後に攻撃させるドライブ「シュタインズガンナー」がオーバードライブでは強化され、ビットは設置後即座に攻撃。さらに設置されたビットは自動で攻撃してくれるようになる!

新技、新グラフィック追加!





前方に高速移動し蹴り上げる新必殺技「イクタチ」が追加され、距離を問わず本体も攻められるように!? アストラルヒートのビジュアルも一新されるぞ!

TIME RELEASE 01

μ-No.12-(ミューテュエルブ)

CV:近藤佳奈子

真の蒼の継承者としてノエルが覚醒した姿。次元接触用素体の究極型で、マスターユニット破壊のため利用されかけるも、ラグナの助けで自我を取り戻した。ノエルは親友を救うため、この力を制御する術を求めてレイチェルに教えを乞う。

Story CHECK

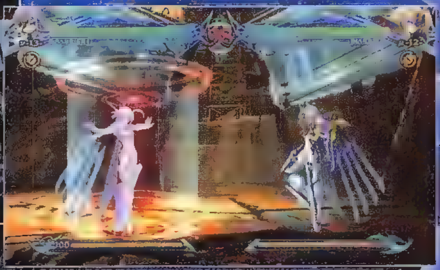
本作ではノエルのストーリー(右写真)でも、蒼の力の制御が大きな鍵となる。前作までの闘いは、ノエルの中ではまだ終わっていないのだろうか？　そして迎える結末は!?



ノエルの新たな決意と戦い







制圧力は健在か!?

かつてはすさまじい手数で相手を封殺したニューだが、今作ではいかに？　後方へ跳びつつ上空を攻撃する「スープラレイジ」と、使用可能な技が異なる各モードへ切り替える「フェイスリフト」が新技として判明している。



「対象のせん滅を開始します」

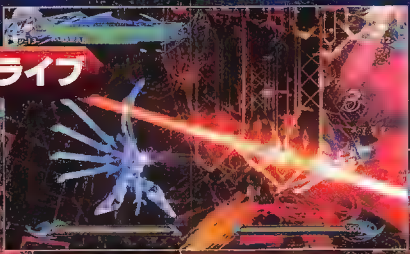
TIME RELEASE 02

ν-No.13-(ニュー)

CV:近藤佳奈子

かつてラグナとの激闘の末に消滅したニューだったが、ラグナとの融合を果たすため、自らの意志で復活した。その姿をハザマは「冥王の剣」と呼び、再調整を施しラグナの前へと送り込む。

オーバードライブ　アンリミテッドドライブ







剣の本数が増加!?

オーバードライブ中は、剣を飛ばすドライブ「ソードサマナー」の剣の本数が増加し、ディストーションドライブも強化！　対戦相手にあの飛び道具地獄が今作でもよみがえる!?

AD2200/02/02



ハザマの暗躍と目的

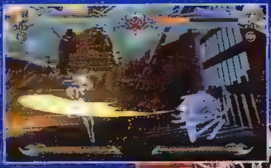
Story CHECK

写真は、今作でのラグナのストーリーの一幕。[illegible]ーに代わってニューを利用するなど、ハザマの「蒼の力」に関わる暗躍は続き、前作同様、ラグナたちの前に立ち塞がるようだ。[illegible]たニュー、そしてハザマ。ラグナにとっては[illegible]の取り合わせだが、果たして…

プロデューサー森氏に聞く

稼動直前インタビュー

本作の生みの親・森利道氏に、稼働前の多忙な時期ながら、今回の発表で気になって仕方がない点について回答をいただいてきた！





――ミュー、ニューの登場が発表されましたが、この二人が参戦するに至った経緯をお聞かせください。

森　この二人は本作のストーリーで重要な立ち位置のキャラクターとして登場致します。ミューのストーリーに関しては、ノエルの成長ぶりが見どころです。ニューに関して話すとネタバレになってしまうので、タイムリリース後にストーリーモードをお楽しみに！

――2キャラともロケテストでは使用できませんでしたが、性能面ではほかのキャラ同様に大きな変更が加えられているのでしょうか？

森　もともとのキャラコンセプトに添った遠距離中心のキャラクターになっていますが、さまざまな変更点が加えられ非常にやり込みがいのある仕上がりになっています。

ミューは、シュタインズガンナーの配置替えや、新技の追加、既存技にも細かな変更が加えられて今まで以上に画面を大きく動いて戦えるキャラクターになっています。

ニューに関しては、「フェイスリフト」でモードを切り替えることにより、ニューのときの飛び道具とラムダのときに使えた飛び道具を使用できます。「フェイスリフト」を使い常に両方の飛び道具を使いこなしながら戦う、かなり玄人好みのキャラクターです。今までのニューでもないし、今までのラムダでもない、両方が合わさった"新しいシューティングキャラクター"です。かなりのやり応えのある、新生"ニュー"をお楽しみに！

――いよいよ稼働が迫ってきました。最後にファンの方へメッセージをお願いします！

森　**とりあえず……、クリアし終わったら最後の最後までやってください。**

稼働までもう間もなくですので、どうぞお楽しみに！



フィールド内を自由に飛び回る、サイキッカー同士のド派手なバトル！　魅力的なキャラクター、そして格闘ゲームとしてそれまでに無かった斬新なシステムは、かつて確かに一つのムーブメントを作り上げていた。一時代を作り上げた人気シリーズから、『サイキックフォース2012』がNESiCAxLiveに配信決定！

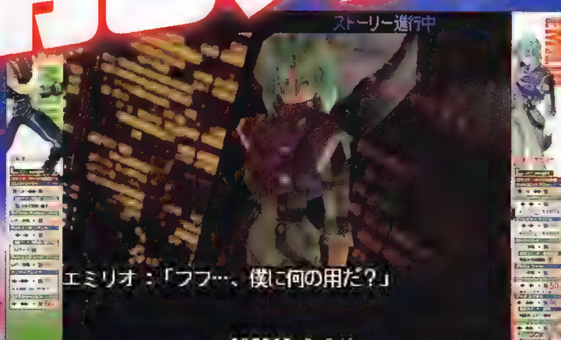
サイキックフォース2012
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：3D超能力バトル
■操作方法　：1レバー＋3ボタン
■発売日　　：2012年12月稼働予定
■使用基板　：NESiCAxLive

Text：超能力ティーチャー

2012年 ギリギリ 超能力大戦ぼっ発!!

その世界観やストーリー、魅力的なキャラクターによって、格闘ゲームプレイヤー以外からも支持を得て1996年に稼動を開始した『サイキックフォース』。『サイキックフォース2012』は続編にあたり、その名の通り西暦2012年の世界を舞台とした物語となっている。

当時を知るプレイヤーにとって今年は第二次超能力大戦イヤー以外の何ものでもなく、本誌読者コーナーでもたびたびイラストが投稿されるほどだったのだが [illegible]





サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

その戦いは2010年に幕を開けた!!

西暦2010年、軍事兵器として人体実験を繰り返されてきたサイキッカーたち。怒ったキースがサイキッカー集団「ノア」を結成し暴れまわるものの、親友バーンによってノア本部ごと爆破消滅。以上、前作のあらすじ。そして2012年。その存在が公となりさんざんな目に遭っているサイキッカーたちへ、キース復活のテレパシーが。発信者カルロの元へ集うサイキッカーたち。対する軍サイキッカー部隊。そしてサイキッカーを狙う謎のハンター、マイトって何者なの!?

古参のプレイヤーには2012年といえば「第二次超能力大戦」というぐらいにはおなじみの本作だが、無軌道なエネルギーを持て余す若い世代にとってはきっとピンときていないことだろう。おいや待たれい！　ここで簡単にその歴史を振り返ってみるので、読んでおいても損はないだろう。

そもそもシリーズ一作目となる『サイキックフォース』が登場したのは1996年。作中の設定で2010年を舞台としたこの作品は、これまでのアーケードゲームには無かったインパクトに溢れたタイトルであった。まずはそのシステム。フィールド内を縦横無尽に動き回れるその動き。これまでの格闘ゲームの常識とは掛け離れたものであったのだ。

しかし、何よりも当時のプレイヤーの目を引いたのは、キャラクターたちのビジュアルであった。当時の流行アニメーション作品を連想させるようなデザインが、あまりにも鮮烈な印象を与えたのだ。しかもキャラクターボイスには、第一線で活躍している声優陣を起用。これによりアーケードゲーマーのみならず、それまでゲームセンターへと足を運ぶことのなかったような層までもプレイヤーとして獲得。さらには90年代中盤ならではの、今でいえば厨二病ともいえる設定とも相まって、そのムーブメントは加速度的にある一定のベクトルへと突き進んでいったのであった……。

さて、2年後の1998年。満を持して登場したのが本作『サイキックフォース2012』である。前作以上に一部のユーザーに特に人気のあった本作だが、一般的な評価も決して悪いものではなかった。相変わらずのキャラ設定と昇華された独自のシステムが、休刊によって最後となる1998年度のゲーメスト大賞・受賞という形で評価されているのだから。

NESiCAxLiveナビゲーター
サイキッカーは俺が斬る！？
マンガ：なおライダー



サイキッカーたちによる三つ巴の大戦争

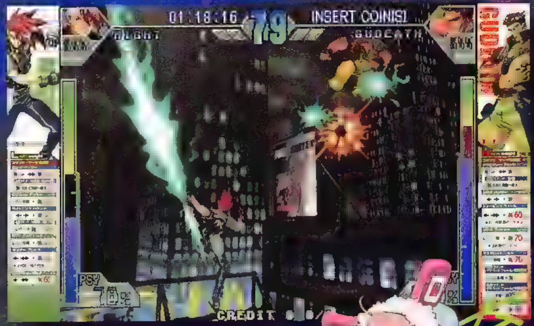


個性豊かな登場キャラクターたちは、本作の最大の魅力といってもいいだろう。それは当時の同人即売会で、彼らの姿を再現したコスプレイヤーが多く見受けられたことからも間違いはない（断言）！　そんな本作の登場キャラクターを覚えるついでに、それぞれが分類される三つの勢力も覚えてしまおう。

【新生ノア】 二年前に壊滅した「ノア」の残党による組織。水使いカルロを中心に構成されているのだが、このたび前作のエンディング以降消息不明だった元・総帥キースが復活したとかどうとか。

【軍サイキッカー部隊】 中心人物は、元・ノアのメンバーでありながら軍上層部との裏取引で指揮権を得た悪の金持ちウォン。兵器としてサイキッカーを扱い、前作でショタ好きをハアハア言わしめたエミリオ君を洗脳して操っていたりもする。おのれ！

【第三勢力】 上記二つの勢力の均衡を崩したのは、謎の少年マイトであった。手当たり次第にサイキッカーたちを狩る彼のおかげさまで、事態はてんやわんや！　そのほか、どちらにも属さない人たちは、まとめて第三勢力と覚えておくといいだろう。



超能力コラム2012EX

いよう、オレだ。超能力☆ティーチャーだ（初登場）。このたびは『サイキックフォース2012』が配信決定ということで、全国のサイキッカーたちも我が目を疑っていることだろう。オレなんて、微塵も信じちゃいないからな！　本当に出るんだとしたら、NESiCAxLiveには足を向けて美少女と一緒に石段の上から転げ落ちることもできねえな。まあ稼動したら、オレンジロードを心に想いながら赤い麦わら帽子をかぶりつつ遊ぶとするぜ。そういやイントロクイズの『きらめきスターロード』では、ヒロイン田辺みさこのエミリオコスプレが見られるらしいぜ。チェックするしかねえな！

AC版（WOLFシステム）の移植のため、NESiCAに戦績などを残すことはできない。もちろん、家庭用で追加されたソニアたちも使用できない。しかし、これでピーキーなWOLF基板の破損を恐れず、NESiCAxLive導入店があればいつでも対戦できる環境が！　これだけでもありがたい!?



フジPからのひとこと

超ギリギリになっちゃいましたが、皆様の熱い声援にお応えして、2012年12月末に『サイキックフォース2012』がNESiCAxLiveで配信（予定）される運びとなりました。10月6日～8日にタイトーステーション新宿南口ゲームワールド店で開催されたサイキックフォースのイベントでは、多くの女性を含め、大勢の熱烈なサイキッカーさんに筐体が囲まれている状況でした。14年目にして復活させることができましたので、稼働の際は、ぜひ遊んでみてくださいっ!!!

藤本 貴文 「NESiCAxLive」や「TAITO Type X」シリーズを手掛けるチーフプロデューサー。

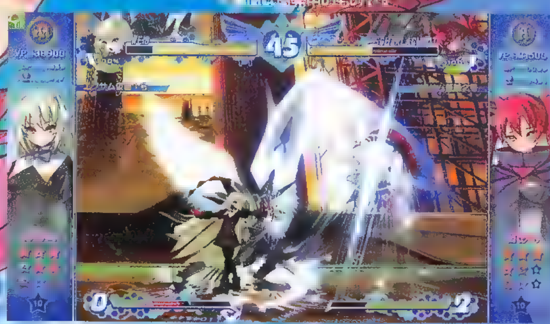


ハートフル2D対戦アクション待望の続編が最高の愛情で発進!!

人気をほこる女の子だけのハートフル2D対戦アクションに驚きの新作が!「LOVE MAX!!!!!」と装いも新たになりNESiCAxLiveに登場だ!



アルカナハート3 ラブマックス!!!!!
■メーカー:EXAMU
■ジャンル:ハートフル2D対戦アクション
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発売日:今冬稼働予定
■使用基板:NESiCAxLive
※画面は開発中のものです。



エクサムが送る"愛情いっぱい"の『アルカナハート』シリーズ最新作!

かわいらしい女の子たちが、自由度あふれるアクションで画面狭しと駆け回る『アルカナハート』シリーズ。[illegible]この作品が、『アルカナハート3 LOVE MAX!!!!!』に進化し、NESiCAxLiveに登場！ [illegible]面、システム面、キャラクター面のすべてが[illegible]され、愛情あふれるその姿はまさに新作[illegible]！ つぎつぎと発信される新情報[illegible]

●アルカナハートとは?

『アルカナハート』シリーズは"ホーミングアクション"と呼ばれる自由度あふれる空中戦が特徴の対戦型格闘ゲーム。『ハートフル2D対戦アクション』にふさわしく[illegible]の格闘ゲームとは一線を画した[illegible]女の子たちがつむぐストーリーも魅力の作品だ。



同シリーズの経験者ならば、ひと目で違いが分かるはず！ さまざ[illegible]が『LOVE MAX!!!!!』なのだ。



登場キャラクターはすべてかわいい女の子！ しかし、ゲーム内[illegible]常に評価が高い。

現在稼働中の『アルカナハート3』で予習しちゃえ!

本作『LOVE MAX!!!!!』の前作となる『アルカナハート3』は、PlayStation®3／Xbox360（R）用ソフトとして発売中。一人で遊べるストーリーモードの充実っぷりはもちろん、現在でもネットワーク対戦は大盛況！

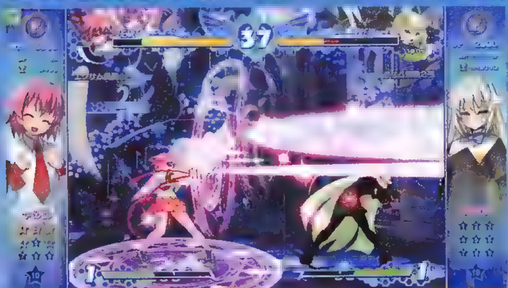


アーケード版は2009年、家庭用版は2011年に発売されている『アルカナハート3』。3年近く経過した今もファンの愛情は最高潮で、現在でもさまざまなイベントが開催されているほどなのだ。

新要素をちょこっと先行公開！

ここがMAX!!!!! 新必殺技、システム追加でどうなる!?

『アルカナハート3 LOVE MAX!!!!!』になったことで、画面イメージや体力ゲージなどの見た目も大きく変化。バージョンアップではなく、前作のごとき進化を遂げているといっても過言ではない。まだすべては明かされていないが下の写真を見て分かるとおり、愛のアルカナ「パルティニアス」とはぁとが一緒にレーザーを発射する新動作、さらにはキャサリンの足元に見慣れぬ爆弾も確認。まだ未確認のものも含めれば、各キャラクター、アルカナに多数新必殺技の追加、技性能の変更がされているようだ。さらにはホーミングアクションやエクステンドフォースなどの性能にも手が加わっており、期待度もLOVE MAX!!!!!



パルティニアスとはぁとちゃんの合体レーザー攻撃が炸裂!! エクステンドフォースを利用した新必殺技のようだが、その真価は如何に!?



キャサリンの新技であろうか？ 足下にどくろマークの危なそうな爆弾を発見！

ここがMAX!!!!! カードシステムで強さと愛情を見せつけろ！

対戦画面は以前と同じ4：3だが、NESiCAxLiveに対応したことでキャラクター選択画面は16：9に変化。それに応じて、キャラクターの足元にVP、IPの文字が……ご想像の通り、アーケードプレイヤー待望のカードシステムに対応！ その強さ、愛情を、より明確にアピールできるぞ。



最速プレイインプレッション！ byケンちゃん

『アルカナハート3』闘劇本選にも出場経験があるケンちゃんです。待望のシリーズ新作が出るとのことで、早速体験プレイへGO!! 率直な感想としては、『3』ってついてるけど新作じゃないの？」ということ。キャラ、システムに新動作やシステムが追加されてたり、調整が加わったりと、ファンならば新鮮さを感じること間違いなし。特に注目したいのが各アルカナのシステム、性能変化。これにより、またキャラとアルカナの組み合わせを悩む日々がはじまると思うと、今からワクワクが止まらないのです！

EXAMU EXTRA! LIGHT

今月は軽めのライトバージョン。『アルカナハート3』林Dへのインタビューです！

林ディレクターへインタビュー 開発リポートEX

——まずは『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』稼働決定、おめでとうございます！ 開発開始までの経緯についてお聞かせください。

林 『アルカナハート3』の稼働が2009年の年末で、それから家庭用なども発売され、未だにゲームセンターや家庭用のネットワークモードなどで大会が開催されており、僕たちもなんとかして盛り上げられればと思い決定しました。

——今作は待望のNESiCA対応ですね

林 『アクアパッツァ』の稼働時からずっとNESiCA対応の『アルカナハート3』をプレイしたいというお声をいただいておりましたので、我々も念願がかなったという思いです。

——先ほどプレイさせていただきましたが、完全新作並みに変更されていますね！

林 アーケード版のプレイヤーはもちろん、家庭用から始めた方々にも、せっかくなら新しい要素をプレイしていただきたいと思い、大きく手を加えました。なので、ぜひ、家庭用のプレイヤーさんもアーケードで活躍してほしいです。

——エクサムさんは、アーケードにこだわりを感じますよね！ 僕らもうれしいです！

林 そうですね！ 家庭用から始めたプレイヤーがアーケードの大会で優勝してくれたら、ぼくらもうれしいです！ 稼働はもう少し先になりますが、NESiCA対応を活用したイベントなども計画しておりますので、ぜひ楽しみにしてください!!!!

ILLUSTRATED BY つかさ
ヴァイス使ってますか？
じゃんじゃん使って遊んでくださいね！



UNDER NIGHT IN-BIRTH™

Thousand night, Recurrence night, Reverie and Invite.
and... 【7days Immortal】 Unreal BLACK THINGS.

CPU戦&プレイアブルに新キャラクター登場!! バージョンアップによるシステム面の変化、活用術にも注目!

UNDER NIGHT IN-BIRTH	
■メーカー	エコール/フランスパン
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー&4ボタン
■稼働日	稼働中
■使用基板	RINGEDGE2
■ネットワーク	未定

Text:ケンちゃん

新たなる偽誕者(インヴァース)、現る!

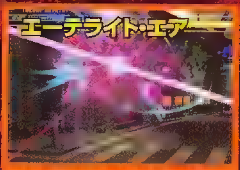
稼働から1カ月が経過。『UNDER NIGHT IN-BIRTH』はさらなる盛り上がりを見せつつある。今月は新たなる偽誕者、ヒルダとエルトナムの情報を公開! エルトナムはCPU戦専用として、ヒルダはプレイアブルキャラとして出現。この二人の登場によって闘いはどうなる!?

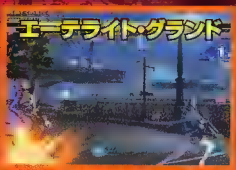


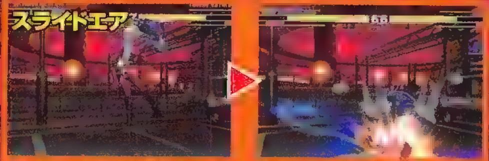
主要技紹介


ホローポイント


威嚇射撃


エーテライト・エア


エーテライト・グランド


スライドエア


バレルレプリカ

起こりえぬ奇跡
"異界からの来訪者"

エルトナム
Eltnum

Height 161cm
Weight 48kg
3size 86/55/83
Birthday 06/01
BloodType O
Ability 精密のEXS「アナライジス」
Weapon エーテライト

PROFILE

かつてとある街を吸血鬼の魔手より救ったという「噂の人物」に似た風貌から、様々な推測が飛び交う謎の多い女性。自らを「エルトナム」と名乗っていること以外、その素性は誰も知る所ではない。夜の街より突然に現れ、また雑踏へと消えていく彼女のことを、人々は畏怖の念を込め「住所不定(ドリフター)」と呼ぶ。

自分の縄張りである夜の街。その平穏を乱す若者達を「新人(ルーキー)」と称して忌み嫌っており、そんな礼儀のなっていない彼らに、きっちりした教育を施すのが几帳面そうな彼女の目的である。

謎の来訪者が乱入する!

Ver.1.00から「虚ろの夜」の闘いはどう変わったのか?

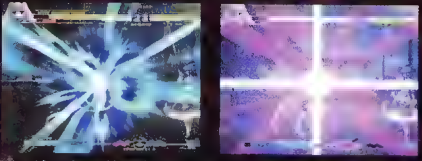
11月上旬稼働のVer.1.02に至るまでに、システム面にブラッシュアップが図られた本作。それにより対戦事情に変化が生じているので、改めてその点をここで解説していこう。詳しい変更点は下表を参考にしてほしいが、ここで特に注目すべきはGRDゲージ&チェインシフト関連。コンボに大きくかかわるのでその性質を正しく把握しよう。

システム部調整内容(Ver.1.00との比較)
●GRDゲージ6個以上のチェインシフトは見た目と性能を変更。
●GRDゲージが6個未満のチェインシフトはバウンド制限、コンボ補正をリセットしないように変更。
●チェインシフトの補正変動値を変更。
●チェインシフトのEXSゲージ増加量を変更。
●GRDゲージの自動増加値を変更。
●アサルトでのGRDゲージ増加処理を変更。
●ジャンプ攻撃をシールドされた時の着地硬直を増加。
●最大タメヴェールオフの無敵時間を増加。

※Ver1.01→Ver.1.02では既存キャラクターの性能やシステムの変更はありません。

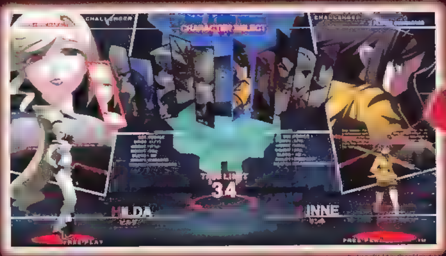
チェインシフト時、GRDゲージ6個未満では制限が!

Ver.1.00のチェインシフトはGRDゲージの所持数にかかわらず、バウンド制限、コンボのダメージ補正、受け身不能時間にリセットが掛かったが、10月上旬より稼働のVer.1.01以降からこの恩恵を受けるには「GRDゲージが6個以上所持している」必要がある。実戦ではGRDゲージが6個以上増加するケースはまれなので、基本的にはこれらのリセット効果の影響を受けないコンボを構築する必要があるのだ。


GRDゲージの所持個数によりチェインシフト発動時の光の色が変化。0～5個時は青、6個以上は紫。覚えておこう。


コンボ補正がリセットされないため、連係に使うのが主力。


攻勢を維持しつつEXSゲージを回収。立て続けに攻めろ。



11月上旬、Ver.1.02でプレイアブル解禁!

幻惑虚実の"眩き闇(パラドクス)"

ヒルダ

Hilda



主要技紹介



↘+B

[illegible]のような形状の武器で上[illegible]、対空技として重宝する。



↘+C・↘+C

[illegible]前方を狙う。離れた[illegible]ジャンプする相手に使お[illegible]



ジャンプC・C

相手を打ち上げる中段攻撃。ジャンプ[illegible]



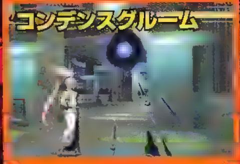
スキューア

闇の衣でかたどった剣のようなものを放つ飛び道具タイプの技。



インタフェアランス

A版は前方、B版は背後から相手を攻撃し、壁バウンドさせる。



コンデンスグルーム

黒い玉のようなものを設置し、一定時間後に無数の矢が降り注ぐ。



ディズマルサイン

相手の背後にワープ。ガード方向をかく乱するのに役立つ。



フォールンペイン

空中から巨大な剣状の武器が落下。当てると相手を拘束する。



レバナンスピラー

地面から剣を出現させる。攻撃位置を[illegible]しにくいので[illegible]



アンチディスパーシヴ

闇の衣で作り出した無数の剣のようなものを前方へ発射。



ネールトーレント

空中時のみ発動。一定時間、空から無数の剣状の武器が[illegible]



インペイルメント

[illegible]インフィニットワースだ。

変幻自在の武器に注意!

[illegible]

特殊技	
↘+B　[illegible]↓+C　[illegible]C・C　↓+C・↓+C　↘+C・↘+C　[illegible]C	
必殺技	
スキューア	↓↘→＋AorBorC（空中可）
インタフェアランス	→↓↘＋AorBorC
コンデンスグルーム	↓↙←＋AorBorC（空中可）
（→追加入力）	←or↓or→＋AorBorC
ディズマルサイン	←↓↙＋AorBorC
フォールンペイン	ボタンをタメて離す
レバナンスピラー	↓↓＋AorBorC
EX専用必殺技	
アンチディスパーシヴ	←↙↓↘→＋C
ネールトーレント	ジャンプ←↙↓↘→＋C
インフィニットワース	
インペイルメント	←↙↓↘→＋D
インフィニットワースイグジスト	
イン・ザ・ダークネス	

GRD増加量が変化

チェインシフトの調整とともに、EXSゲージ、GRDゲージの増加量も変化。GRDゲージは自動増加で6個以上にならない点と、コンボ中はGRDゲージの自動増加量が減少している点に注意。また、チェインシフトのEXSゲージ増加量も変化しており、チェインシフトをキャンセルで使用したときは、増加量、増加スピードが低下している。相手との間合いをはかっている状況ではあえてキャンセルで使わず、"生"発動という選択肢もアリなのだ。



チェインシフトには暗転後のスキが無いので様子見にも◎。

被シールド後の着地硬直が増加

ジャンプ攻撃をシールドで防がれたときの着地硬直が変化した。ジャンプA（弱攻撃）系をシールドで防がれた場合は着地硬直が6フレームから10フレーム、ジャンプB（中攻撃）系は7フレームから10フレームに増加している。この変化により、これらの攻撃を高めにシールドした場合、着地後にシールドを成功させた側が有利になるシーンが多くなった。場合によっては着地硬直に反撃が入ることもあるのだ。シールドのメリットがいっそう強化された調整といえる。



昇りジャンプ攻撃系の中段攻撃はシールドから反撃を!

最大タメヴェールオフの無敵が変化

ヴェールオフの性能変化にも注目しておきたい。以前は最大タメ版のヴェールオフは途中で無敵が切れていたが、Ver.1.01になって、攻撃発生後まで無敵時間が持続するようになった。最大タメ版ヴェールオフはヒット後追撃が可能なので、相手の動作が大きい攻撃に合わせられる状況では、あえて通常版でなく最大タメ版を選択するのも有効。ここからはインフィニットワースを使用したコンボに移行できればダメージも十分だ。



EX系の必殺技には暗転返しで最大タメヴェールオフを発動!

一歩先を行くための システムマニアックス

2D格闘定番のシステムが、本作でどうなっているのかを検証。細部を知って対戦に生かそう。

SYSTEM ANALYSE 1 ジャンプの仕組み

ジャンプの動作は、大きく三つに分かれている。それは、跳び立つ動作→空中動作→着地動作といった流れになる。この跳び立つ動作をジャンプ移行と呼び、この動作中はまだ地上判定。このとき攻撃を受けると地上ののけぞりになる。ただしジャンプ移行中は地上投げはくらわない。ジャンプが投げに対して強いのはそのためだ。なお、キャラによって移行にかかる時間が異なるので、右表参照のこと。



ジャンプ移行までの時間はキャラによって異なる。ワレンシュタインは飛ぶまでが遅いのだ。

◆各キャラのジャンプ移行フレーム

キャラ名	ジャンプ移行
ハイド	4F
リンネ	4F
ワレンシュタイン	6F
カーマイン	5F
オリエ	4F
ゴルドー	5F
メルカヴァ	5F
バティスタ	4F
セト	4F
ユズリハ	4F

※F＝フレーム

いろいろな着地硬直

通常ジャンプの場合、着地硬直は全キャラ2Fある。これはジャンプ攻撃を空振りしても、何も出さない場合でも同じだ。ただし、ジャンプ攻撃を当てた場合は、着地硬直は無くなる。そのため地上技にスムーズにつながるのだ。なお、例外で空中特殊技は、当てた場合でもその技依存で着地硬直がある。また、空中必殺技は着地硬直が技によってさまざまある。ジャンプ攻撃より着地硬直が大きいものもあれば、逆に全く無い技もある。

◆いろいろな着地硬直

動作	着地硬直
通常ジャンプ	2F
空中シールド	6F
地上&空中アサルト	8F

※F＝フレーム

SYSTEM ANALYSE 2 シールドの仕組み

シールドは攻撃を受ける前から展開し、展開中に攻撃をガードすると成功。これを成功シールドと呼ぶ。このときの効果は、シールドの基本性質を参照のこと。これに対し攻撃をガードした後に入力すると、失敗シールドになる。効果が得られないだけでなく、GRDやEXDゲージが減少する。

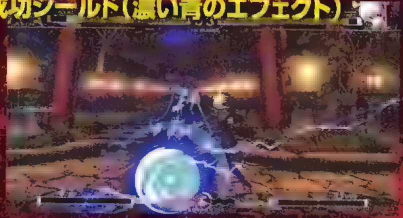
◆シールドの基本性質

- ・シールドガードすると通常ガードより大きく離れる
- ・地上技をシールドガードした場合、硬直差は通常ガードと同じ
- ・ジャンプ攻撃をシールドガードした場合、相手に10Fの着地硬直が生じる
- ・両者が一瞬時間停止する(飛び道具を含む)

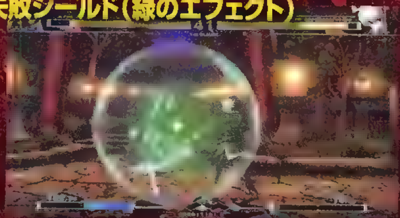
◆シールドとゲージの関係

シールドの成否	シールドした側		シールドされた側
	GRD	EXD	GRD
成功シールド	1個増える	-	2個減る
失敗シールド	1個減る	20減る	-

成功シールド(濃い青のエフェクト)



失敗シールド(緑のエフェクト)



シールドの弱点

シールド展開中はガード段の変更が遅い。入力から瞬時に切り替わらないため、分かっていても攻撃をくらう。さらに、シールド展開中に攻撃をくらうとシールドブレイク。一定時間GRDゲージが破壊され、GRDゲージ関連の行動ができなくなる。



シールド中に攻撃をくらうとシールドブレイク。その後、一定時間GRD関連の行動不可能。

◆シールドブレイクの性質

発生条件	・シールドガード中に攻撃or投げをくらう ・ヴェールオフをくらう
性質	・一定時間GRDゲージが破壊 ・GRD関連の行動不可能 ・GRDゲージは減ることはあるが増えない

◆シールドのガード段の切り替え時間

- ・シールド展開した瞬間からは最低27F切り替え不可能。
- ・シールド展開中からは、入力して11F後に切り替わる。

空中シールドについて

ジャンプ攻撃をシールドすると、された側はその攻撃に続けてスマートステアやキャンセル必殺技の行動ができなくなる。そこで有効なのが空対空。ジャンプし始めの攻撃を空対空でシールドできれば、反撃のジャンプ攻撃が決まりやすい。

なお、A攻撃での昇り中段をシールドしても大抵空中で再行動可能。再行動すると再行動の攻撃の着地硬直になるので、硬直の10Fは無くなる。

◆空中シールドについて

- ・空中ガードできない一部の技を空中シールドできる
- ・空中シールドを空振りすると、着地に6Fの硬直が生じる
- ・ジャンプ攻撃をシールドされた場合、スマートステアや空中必殺技でキャンセルできない
- ・ジャンプ攻撃をシールドされた場合、着地に10Fの硬直が生じる



SYSTEM ANALYSE 3

投げの仕組み

通常投げの発生は全キャラ共通で4F。地上通常技の最速の発生が5Fなので、完全五分の状態なら、通常技より投げが勝つ。では、投げの判定と打撃の判定が同時にヒットした場合はというと、打撃が打ち勝つ。1F不利な状況で投げを入力しても、5Fの通常打撃には勝てないのだ。

また、本作の投げはガード中ややられ中でも可能。この時は黄色いエフェクトが付き、ダメージや投げ抜け受付時間が変化する。なお、厳密な発生条件は、「ガード中orやられ中および、そこから通常状態に復帰した直後の投げ」になる。技をガードさせ少し不利なフレームでも発生するぞ。

◆投げの基本的な性質

- 通常投げの発生は4F
- 一部を除き、ガード硬直や地上のけぞり中の相手も投げ可能
- 投げと打撃が同時にかち合うと打撃が勝つ
- ガード硬直orのけぞりから復帰直後の相手を投げると、黄色いエフェクトが付く
- 黄色エフェクトの通常投げは、投げのダメージ80%になる(コマンド投げは変化無し)

通常状態の投げ



これが通常状態の投げ。投げの発生は全キャラ共通だが、投げ間合いは違う。通常投げは投げ抜け可能だ。

ガードorのけぞり中の投げ



ガード中やのけぞり中、あるいはそれらの復帰直後を投げると黄色エフェクトが付く(コマンド投げはガード中orその復帰直後のみ)。

投げが確定する状況

投げが攻撃動作中の相手をつかむと、投げ抜けできずに確定する。つまり、攻撃の動作開始→攻撃発生→持続→硬直中という一連の動作中に投げが決まると確定する。この場合、相手キャラが赤く光るので分かりやすい。

技硬直の相手に通常投げを決めても、確定反撃になるので、投げ後に追撃できるゴルドーやユズリハは覚えておくと便利だ。



攻撃の出始めをつかむことが多い。つかんだ時に相手が赤く光れば確定だ。通常投げでも投げ抜けできない。

SYSTEM ANALYSE 4

投げ抜けの仕組み

通常投げと黄色エフェクトのコマンド投げは、投げ抜け可能。通常状態の投げ抜けフレームは19Fある。一方で、黄色エフェクトの投げ抜け受付時間は、40Fと非常に長い。実戦では、最低でも黄色エフェクトの投げは投げ抜けしたいところだ。なお、投げ抜け後は、一定距離離れて投げ抜けに成功した側が8F有利な状況で通常の立ち回りに戻る。

◆投げ抜け可能な条件

- 通常投げは投げ抜け可能
- コマンド投げは、黄色エフェクトのみ投げ抜け可能
- ただし、技の出始めや持続、硬直中に投げられた場合は投げ抜け不可能

◆投げ抜けの受付時間

- 通常の投げは、相手が投げを入力した瞬間から19F間
- 黄色エフェクトの投げは、相手の投げ入力の前に先行入力で6F間、入力後に34F間、合計で40F間ある

投げ抜け成功側が8F有利



投げ抜けに成功するとこのくらいの間合いを離して再スタート。投げ抜け成功側が8フレームと大きく有利な状況なので…

大抵のしゃがみCは届けば、ジャンプで脱出できない。ダッシュで接近したり、アサルトで攻めを仕掛けてもいい。

セトのコマンド投げは特殊な仕様!

セトのコマンド投げである罪咎のコンビクト。この技はほかのコマンド投げと違い、ガード中やのけぞり中の相手をつかむことができない。このとき、投げは発生するのの間合い内でも空振りする仕様だ。



SYSTEM ANALYSE 5

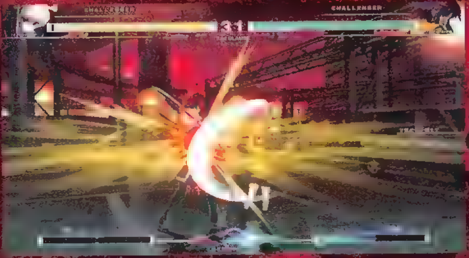
投げ/投げ抜けとゲージ関連

通常投げが決まると投げられた側のGRDゲージが2個減る。また、投げ空振り時には、GRDゲージが1個減る。

投げ抜けはさらにGRDゲージの増減が激しく、投げ抜け成功側はGRDゲージが2個増え、投げ抜けされた側は2個減る。

◆投げ/投げ抜けとGRDゲージ

行動	GRDゲージ
通常投げの空振り	1個減る
投げ抜けした側	2個増える
投げ抜けされた側	2個減る



投げ抜けは成功するとGRDゲージが2個増える。相手は2個減る。



JOKERの

相手を仕留める「次の一手」！ “高速中段”を極めろ！

Text:JOKER

超強力なガード崩し手段である“高速中段”のイロハを紹介しよう。

“高速中段”のシステムを極める！

ここで指す“高速中段”とは「相手のしゃがみガードを昇りジャンプ攻撃で崩す」行為であり、これには、単純にしゃがみ状態の相手に当たるジャンプ攻撃を利用した「昇り中段」と、ガード硬直中は立ち／しゃがみを切り替えてもやられ判定がそのまま残ることを利用し、深めにジャンプ攻撃をガードさせた直後に再度のジャンプから相手の立ち状態にのみ当たるジャンプ攻撃を仕掛ける通称「F式中段」の2種が存在している。また、これら“高速中段”を相手のしゃがみにヒットさせた場合は専用の補正が生じるが、超強力な崩し手段には変わりないのでどんどん狙おう。



「昇り中段」を仕掛けられるキャラは限られるが、さまざまな局面から狙えるため非常に強烈だ。



「F式中段」は相手に立ちガードをさせる下準備が必要だが、ほとんどのキャラで狙える。

まとめ

- しゃがみガードは昇りジャンプ攻撃で崩せ！
- 2種の高速中段の仕組みを理解すべし
- 専用補正はしゃがみに当てたときのみ発生する

“高速中段”、狙いどころを極める！

屈指の崩し能力を誇る高速中段だが、対戦中は相手も動き回るため常に狙える状況下に居続けるのは難しい。まずは仕掛けるための取っ掛かりを作る必要があるが、これはめくりジャンプ攻撃がオススメだ。めくりの軌道で跳ばれてしまった場合は軌道の関係上対空処理が難しく、バックステップやジャンプでも逃げることができないので、ここでガードを固める相手に対して図々しく攻撃を少し遅らせ、深めにガードさせるのだ。コンボを決めた場合はあえて浮かせた相手にジャンプ攻撃を当てたところで中断し、オートリカバリーを強制させて復帰直後を狙おう。



コンボを低めのジャンプ攻撃で締めれば相手はオートリカバリーを余儀なくされる。



受身のタイミングや方向を選ばせず、強制的に復帰させたところを逃さず仕留めよう。

まとめ

- めくりジャンプ攻撃を起点に高速中段を狙え！
- オートリカバリーを取らせ、連続で攻め込め！
- 中段だけではなく、対になる選択肢も忘れるな

全キャラクター対応“高速中段”の一部を公開！

キャラ名	内容	補足
ハイド	◎ジャンプC→(着地)→ジャンプBⒸ▶A(空中)深淵ニ咲ク黒蓮ⒸⓈ▶ジャンプC(インクリース)→(着地)→(ダッシュ)→◆+B	A（空中）深淵ニ咲ク黒蓮のCSは飛び道具部分発生直後
	◎ジャンプC→(着地)→ジャンプBⒸ▶EX(空中)深淵ニ咲ク黒蓮→(着地)→立ちB	
リンネ	◎ジャンプC→(着地)→【ジャンプ➡+B→ジャンプ⬇+B】→(着地)→しゃがみA	着地後のジャンプ➡+Bは相手との距離でジャンプ方向を使い分ける
ワレンシュタイン	◎ジャンプC(インクリース)→(着地)→ジャンプCⒸⓈ▶ジャンプC→(着地)→しゃがみB	
	ジャンプCⒸⓈ▶ジャンプC→(着地)→しゃがみB	
カーマイン	◎［Bブチ抜け！(インクリース)設置後］　ジャンプC→(着地)→ジャンプA(ブチ抜け！発動)→(着地)→しゃがみC	ジャンプAは垂直ジャンプ
オリエ	(画面端付近)ジャンプAⒸ▶EX(空中)行きなさい→(着地)→ダッシュC→⬅+CⒸ▶B行きなさい	
ゴルドー	◎ジャンプC→(着地)→ジャンプB	ジャンプB後追撃不可能
メルカヴァ	【ジャンプC→ジャンプ⬇+C】→(着地)→しゃがみC	リンネ、バティスタには不可能
	(画面中央)［しゃがみC･C→⬅+BⒸ▶B『我、執拗に纏わり付く』から］　【ジャンプC→ジャンプA】→分体攻撃→(着地)→しゃがみB	ジャンプCは垂直ジャンプ リンネ、バティスタには不可能
	(画面端)［しゃがみC･C→⬅+BⒸ▶B『我、執拗に纏わり付く』から］　【ジャンプC→ジャンプA】→分体攻撃→(着地)→(ダッシュ)→しゃがみC	ジャンプCは後ろジャンプ／リンネ、バティスタには不可能
	［B『我、執拗に纏わり付く』1回目の攻撃直後に］　ジャンプC→分体攻撃→(着地)→しゃがみB	
バティスタ	◎ジャンプB→(着地)→ジャンプAⒸ▶EXトラスウォーラス	リンネ、バティスタには不可能
	◎ジャンプB→(着地)→ジャンプAⒸ▶AトラスウォーラスⒸⓈ▶立ちB	リンネ、バティスタには不可能
セト	◎［縫縛のセグメント設置後、即前ジャンプから］　ジャンプC→(着地)→ジャンプA→縫縛のセグメント発動→(着地)→立ちC	リンネのみ不可能
	◎ジャンプC→(着地)→ジャンプAⒸ▶A穿通のペネトレイト	リンネのみ不可能
ユズリハ	ジャンプ⬇+CⒸ▶EX双月一刀流抜刀術弐之型:咲～B双月一刀流抜刀術弐之型:咲	
	【ジャンプ⬇+C→ジャンプC】→(着地)→立ちA	ジャンプ⬇+Cは垂直ジャンプ、攻撃を一瞬遅らせる必要あり

右の表では、全キャラクターの高速中段から地上攻撃につなぐまでのコンボ構成を載せている。◎が付いているものは「F式中段」を用いたもので、そのほかは「昇り中段」によるものになっている。表の中でまず注目したいのは、昇り中段から下準備や地上までつなぐためのコスト（CSやEX技）を必要とせずに地上までコンボをつないでいけるメルカヴァ、ユズリハだ。特にユズリハはジャンプ⬇+Cをガードされても、シールドされない限りジャンプCで有利状況を維持したまま攻勢を継続できる。事前にジャンプCを深めにガードさせる必要こそあるものの、A穿通のペネトレイトの着地を必殺技でキャンセルすることができるセトも強烈だ。また、極端にしゃがみ座高が低く、多くの高速中段が成立しないリンネ、バティスタは防御面で優れているといえる。



バティスタのBトラスウォーラスも中段攻撃として非常に優秀。高速中段の補正を受けないため、リターンもケタ違いだ。

ライバルに差を付けたいアナタに贈る
『UNI』システムQ&A

アンダーナイトインヴァース

Q&A形式で実戦で役立つポイントを紹介。簡単な操作や知識として覚えておけば立ち回りに役立つものまで、厳選した内容をお届けする。これで「虚ろの夜」を生き抜け!

Text:OYZ

ほかの2D対戦格闘同様、入力操作は非常に大事。これをミスすると立ち回りだけでなく、コンボの失敗にもつながる。本作には一部異なる入力操作があるので取り入れよう。また、A攻撃の性能とダッシュ攻撃の性能を全キャラ分、フレームを載せて紹介する。



対戦で勝ち残るために「知識」はとっても大切。そこで重要そうなネタをピックアップして紹介するよー。



わしはコマンド操作が苦手じゃ。特にダッシュのタイミングが遅れてしまう。何かいい方法は無いものか……。



ケッ! ちゃんと『UNI』にも特殊操作があるだろうが! これを使えばミスを無くせるぜ!!

空中アサルトの入力は➡＋Dの他に、➡➡と➡＋AB同時押しでも操作が可能。性能は変わらないので、自分が簡単だと感じる入力をメインに使っていこう。

➡➡はほかの格闘ゲームでは空中ダッシュに割り振られることが多く、これに慣れている人はこれを採用。一方、AB同時押しは、ボタン入力のタイミングが重要なので、左手の苦手な人でもOKだ。

なお、本来の入力である➡＋Dは、ヴォーパル状態で連打して入力すると、チェインシフトが暴発することが起こる。そんなときに特殊入力で操作しておけば、暴発を防いでかつ最速で出しやすい。

◆特殊入力

行動	コマンド
空中アサルト	空中で➡➡or➡＋AB同時押し
ダッシュ	➡＋AB同時押し
バックダッシュ	⬅＋AB同時押し

特殊入力の実戦活用

ダッシュはコンボの途中に入力することがあり、非常にシビアなタイミングを必要なものがある。特に、硬直が切れた瞬間にダッシュジャンプしたい場合は、➡＋AB同時押し→⬈と入力すると簡単になるぞ。これで空中コンボを高めで拾える。

バックダッシュは防御に使うことが多い。ガード硬直の切れた瞬間や起き上がりにタイミングを良くAB同時押しを連打するのも手だ。

なお、唯一のタメキャラであるバティスタなら、タメを継続しつつダッシュやバックダッシュが可能。バックダッシュ直後に⬅タメ➡＋AorBorCのルーメンステラや前ダッシュ直後に➡タメ⬅AorBorCのミコルセオを出せるようになるのだ。



セトの連係をガード。相手のクセを読んで、続けて➡＋Cを出すのが分かっているなら……。



⬅＋AB同時押しを連打するといい。スキ間の開いた立ちや中段攻撃に割り込みで使うといい。



反撃に何かいい技は無いか? 特に割り込みは無敵技じゃなくてもう少しリスクの少ない技を出したいぜ!



通常技で攻撃発生が早いのは立ちAとしゃがみA。その性能を披露しましょう。上手に活用してください。

立ちAとしゃがみAは、スキの少ない技への反撃に便利。地上通常技の最速発生は、この二つのどちらかなので、反撃したい技に試してみよう。表を見ての通り硬直差も優秀なので、スキ消しに使ってもいい。



ワレンシュタインのAヴィルベルヴィントはスキの少ない技でなかなか反撃できない。



ただ、バティスタの立ちAなら届けば反撃に。反撃は発生はもちろん、リーチも大事なのだ。

◆立ちAorしゃがみAの性能表 単位はフレーム

キャラ名	立ちA			しゃがみA		
	攻撃発生	全体動作	硬直差	攻撃発生	全体動作	硬直差
ハイド	9	29	−8	5	18	−2
リンネ	5	18	−2	5	19	−3
ワレンシュタイン	8	29	−6	8	27	−8
カーマイン	6	20	−3	7	21	−3
オリエ	6	20	−3	5	18	−2
ゴルドー	6	19	−1	7	21	−3
メルカヴァ	8	23	−4	6	28	−2
バティスタ	6	20	−3	6	20	−3
セト	5	18	−2	5	18	−2
ユズリハ	5	18	−2	6	20	−3



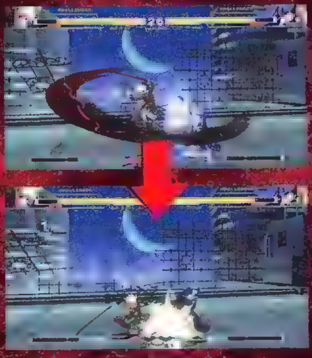
攻めのきっかけを作るのが苦手だ。すべてのキャラクターに通じる簡単にできる攻め手は無いか?



やれやれ。そんな時はダッシュ攻撃でバーッと攻めればいいだろう。キャラによって差があるがどれも強いぜ!

本作のダッシュ攻撃はどのキャラも優秀で、技後は密着でやや有利になる技が多い。たとえ不利でも必殺技でキャンセルすれば攻めを継続しやすい。各キャラの技後の硬直差を表にまとめたので参考にしよう。

なお、一部のダッシュ攻撃は相手の立ちorしゃがみガードで硬直差が変化する。しゃがみガードさせた時は有利時間が大きいので、知っておくと便利だ。左で紹介した立ちAorしゃがみAの性能表と合わせて使えば、ガード後の駆け引きがフレーム単位で分かるようになっている。



ダッシュCはガードさせて有利。続けてしゃがみAなら通常技で割り込まれない。

◆ダッシュ攻撃後の硬直差

キャラ名	ダッシュB	ダッシュC
ハイド	+2	+1(+4)
リンネ	+2	−4
ワレンシュタイン	−13	+10※注1
カーマイン	+2	+3(+6)
オリエ	+2	+5
ゴルドー	+2	−8
メルカヴァ	+2	+2
バティスタ	+3	−1
セト	−3	−7
ユズリハ	−5	−21※注2

単位はフレーム、( )内はしゃがみガードされると変化する場合。

※注1:2段目をガードさせた値。大抵振りするのでスキはぼう大

※注2:数値は1段目→2段目を当てた値。当て方により若干数値が前後する。

【はみだしワンモアQ&A】 Q:このゲームにめくり攻撃ってありますか? A:本作にめくりはありません。跳び越しながら後ろの攻撃を当てた場合やダッシュC攻撃ですり抜けつつ攻撃した場合は、前でも後ろでもガードが可能です。左右でガードを崩すなら、背後に完全に回ってから攻撃を出すしかありません。

バージョンアップ情報&新キャラ攻略!!

鉄拳 TEKKEN UNLIMITED TAG TOURNAMENT 2

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
⇨ …バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
⇨ …打撃チェンジ技を使ったつなぎ

アーケードと家庭用で共通となるアップデートが施された! 今回は、前号で触れられなかった詳細までフォローしよう! また、特別企画第2弾として、家庭用での追加キャラも攻略!! この秋はアーケードでも家でも鉄拳三昧だ!

Text：福士　協力：バーボンの玲嗣

アーケード&家庭用、重要変更点を見逃すな!

アップデート最前線

アーケード版も家庭用に合わせた仕様にバージョンアップ! 家で磨いた腕を、ゲーセンで披露しよう!

対戦バランスに大きな影響はナシ!

家庭用が発売されて一カ月が経過し、アーケードと併せて家で鉄拳力を鍛える日々を送っているテッケナーは多いことだろう。そんな中、家庭用の最新のバージョンに合わせたバージョンアップがアーケードでも実施されることとなったぞ。

先月号でもこの情報はお届けしたが、おさらいも兼ねて今回はそのバージョンアップの詳細を掲載した。非常に細かい変更点が多いので、右の表に自分の使用キャラが載っていたらチェックして、対戦時に意識するようにしておこう。

肝心の調整内容だが、システム、キャラクターともに大きく対戦に影響を与えるような規模のものは無いといえそう。どちらかといえば、違和感があった技のフレームやステータス、挙動などを自然に修正したようなものが多い。このバージョンアップによって、これまでの練習がムダになるようなことは無いので安心だ。ただし、ロウについてはさまざまな技が変更され、使いやすくなっている。若干の強化といっても差し支えは無さそうだ



レイヴンの⇨➡☆●は入力ミスによってほかの技が暴発しづらくなったので、気軽に出せる。



シャオユウの横移動中に●は、鳳凰の構えに移行してもホーミングしてくれるように!

家庭用の調整についての補足

クニミツの弱点だった当たり判定の小さかったしゃがみ状態が修正され、下段攻撃が空振ることが少なくなった。また、昇り蹴～火遁（⇨➡●⇧）の受け身不能時間が調整され、ここからの大ダメージコンボが不可能になった。しかし、高い火力や機動力はそのままなので、本来の魅力は全く失われていないぞ。

エンシェントオーガは、インフィニティーキックコンボ(2)（立ち途中に●●●●●●●……）が調整対象に。壁際でこれがヒットしてしまうと、本当にインフィニティーだったので納得の修正か。確定反撃として使いつつ、中段と下段の派生で択一を迫っていくという使い方は健在なので安心だ。

ゲームシステム変更点（アーケード／家庭用共通）

- タッグ対ソロの対戦において、試合開始時にソロ側が特殊動作を取るようになった。
- タッグ対ソロの対戦において、タッグ側の体力値が増加。
- ●+タッグボタンで発生するタッグスローが1種類追加された。
- シャオユウとアリサがタッグを組んだときの相性値が変更された。

Ver.H 変更点詳細

キャラクター別調整内容（アーケード／家庭用共通）

飛鳥	●	横移動中に技を出した際の、発生タイミングが調整された。
アリサ	⇩●●	デストロイフォームに移行した際も、ホーミングアタックになるように変更された。
	デストロイフォーム中に ⇨●	壁コンボで使用した際のヒット数に制限が設けられた。
オーガ	⇧●	タッグボタンの入力の有無にかかわらず、ヒットした際の相手の挙動が一定になった。
キング	⇨●	技空振り時に⇨●を入力した際の、硬直時間が変更された。
シャオユウ	横移動中に ●⇩●	鳳凰の構えに移行した際も、ホーミングアタックになるように変更された。
ジュン	●	横移動中に技を出した際の、発生タイミングが調整された。
	●	横移動中に技を出した際の、発生タイミングが調整された。
	●	横移動中に技を出した際の、発生タイミングが調整された。
ニーナ	●	横移動中に技を出した際の発生タイミングが調整された。
フェン	⇨●●●●●●	ヒットした際の、相手の硬直時間が増えた。
ヘイハチ	⇨➡●	タッグボタンの入力の有無にかかわらず、ヒットした際の相手の挙動が一定になった。
ミゲル	●	カズヤをパートナーにした際に、タッグスローが追加された。
モクジン	—	シャオユウで登場したとき、背向け中に横移動した際の挙動がシャオユウと同じになった。
レイヴン	⇨⇨☆●	入力タイミングの幅が調整された。
ロウ	●●●●●●●	タッグアサルト時の、操作権切り替えタイミングが早くなった。
	チャージドラゴン中に ⇨●	攻撃がヒットした際の、相手の挙動が変更された。
	フェイクステップ中に ⇨●	攻撃がヒットした際の、相手の挙動が変更された。
	⇨➡●●	攻撃がヒットした際の、相手の挙動が変更された。
	⬅●●	空中に居る相手に攻撃がヒットした際の、相手の挙動が変更された。
ロジャーJr.	⇦●●●●●●●●●●●	タッグアサルト時、操作権の切り換わりについて調整された。

キャラクター別調整内容（家庭用）

クニミツ	—	しゃがみ構えのヒット判定が変更された。
	⇨➡●⇧など	空中で火遁のダメージを受けた際に、受け身可能に変更された。
エンシェントオーガ	立ち途中に ●●⇧●☆●●……	「インフィニティーキックコンボ(2)」の ガード可能な場所が増えた。

そのほかの調整内容（家庭用）

- 「ONLINE MODE」に「WORLD ARENA」が追加された。
- 「CUSTOMIZE」に「PRINT CUSTOMIZE」が追加された。
- 「CUSTOMIZE」に「PRINT EQUIP」が追加された。
- 「LEADERBOARDS」からリプレイがダウンロードできるようになった。
- タイムリリースキャラクターが追加された（平野 美晴、セバスチャン、スリムボブ）。
- タイムリリースステージが追加された（ロシア、チリ、サウジアラビア、ポーランド）。
- 「ARCADE BATTLE」における「EASY」と「NORMAL」の難度が下がった。

家庭用キャラ ワンポイント攻略



平野 美晴 Miharu Hirano

シャオユウのクラスメイトのミハルちゃんが『鉄拳4』以来となる参戦! シャオユウの技とアスカに匹敵するボディを兼ね備えた女子高専生だっ!

シャオユウとの違いを確認

ミハルはシャオユウ同様のスタイルで闘うが、流星連脚（⇩）や沈墜勁（鳳凰の構え中に ）といった技は、シャオユウとは違った性能になっている。まずはそれを覚えるのが先決だ。また、ドキドキエルボー（⇧【】）やドッカン踏みつけ（相手ダウン中 ⇩）などの、破壊力のあるオリジナル技も持っている。リスクはあるが、状況によっては有効打になり得るぞ。

ビックリスイープでびっくり☆

ビックリスイープ（しゃがんだ状態で ）は強烈な崩し技。ヒット後には挑打連掌（⇧【】）での追撃が確定するので、威力が高く交代を絡めた起き攻めが可能な高性能下段だ。この技の存在は大きく、シャオユウにはできない「しゃがみ状態を見せての二択」が可能となっているぞ。対となる中段は里合腿（⇨➡）や横移動でしゃがみをキャンセルしての挑打連掌がいいだろう。



挑発は2種類あり、どちらもかなり個性的。人によって腹が立つか、萌えるかは意見の別れるところだ。ちなみに、挑発から別の挑発を出せるので、をホールドしたまま2種類の挑発を連発できる。

基本コンボ

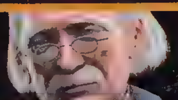
I　月下兎軽（⇩）→火離双翼1発止め（⇨）→上歩掌拳（⇧⇧）→双壁掌（⇨➡）Ⓑ➡白陽転舞（⇨⇨⇨）

II　【パートナー:シャオユウ／どちら始動でも可能】挑打連掌（⇧【】）Ⓣ➡挑打華蘭（⇧）上歩掌拳（⇧⇧）→双壁掌（⇨➡）Ⓑ➡【TA:聖禽滑空（⇨⇨⇨）→鳳凰の構え～鉄観穿（鳳凰の構え中に ）】→前ダッシュ～隠者出廬（⇨⇨⇨）

解説

Iは基本にして高威力。軸ズレに強く安定感があり、運び距離もそこそこ。体力回復可能ゲージを奪いたい場合、挑打連掌から交代して入れてもいい。その場合は上歩掌拳を背向け移行してパーツを変え、壁までの距離を調節してアドリブで狙おう。IIは吹き飛ばして走りからの起き攻めができる。かなりの距離を吹き飛ばすので、安全に交代できる。最後の前ダッシュ～隠者出廬の入力に慣れよう。

家庭用キャラ ワンポイント攻略



セバスチャン Sebastian

リリお嬢様の忠実なる執事、セバスチャンがまさかの参戦。格闘技から紅茶のいれ方まで、できる執事は何でもマスターしているのだ!

リリより危険な技構成

リリの格闘スタイルとほとんど一緒のセバスチャンは、体格もリリとほとんど変わらず、非常に近い感覚で使える。しかし、汎用性の高いバウンド技であるキティシザースが無かったり、確定反撃で優秀なマルスソードが無かったりと、少々小回りの効かない部分がある。

その代わり、セバスチャンの技には直接的にダメージを取れるものが多く、その紳士な外見とは裏腹(!?)にかなり危険な立ち回りが可能だ。

特にエーデルワイス（⇧）はリリと違ってノーマルヒットでコンボを入れることができるため、置き技として試合を決める威力を誇る。発生は遅いが、見てからガードできない相手には崩しとして決定的な武器となるぞ。スライドスラップ（⇨）やペンデュラムスプレッド（⇨）、バトラーターンキック（⇩）といった技も威力が高く壁やられを奪えるため、リリよりも簡単に壁やられ・強を誘発できるのが特徴だ。



固有技はよくも悪くも平均的。壁際以外では無理して使わなくていい。懐かしのバウンド技ストーンガーデン（⇩）も旧作ほどの性能と威力は無く、フッキングヒール（⇧）との使い分けが難しい。

基本コンボ

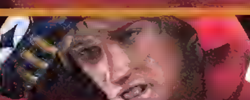
I　エーデルワイス（⇧）→オルレアンソード（⇧）→デフュージョンハンド（⇧）→→フッキングヒール（⇧）Ⓑ➡アルストロメリア～特殊ステップ（⇨➡➡）→ローズ・ピケ（⇩⇧⇨）

II　【パートナー:リリ／どちら始動でも可能】マッターホルンキャノン（⇩）Ⓣ➡→→フッキングヒール（⇧）Ⓑ➡【TA:左横移動～ブラッディマスカレード・ハーケン（⇩）】→ローズ・ピケ（⇩⇧⇨）

解説

Iはノーマルヒットでコンボにいけるエーデルワイス始動。リリと同じ感覚で、最速でつなげばOK。IIはマッターホルンキャノンからの高威力コンボ。回復可能体力も奪う。難度は一気に上昇するが、マードックなどのキャラにはTA後にアルストロメリア～特殊ステップ→ローズ・ピケにもできる。成功すればローズ・ピケ後に走って無敵タックルの距離になるので、腕に自身があれば挑戦してみよう。

家庭用キャラ ワンポイント攻略



スリムボブ Slim Bob

ボブが本来の姿を取り戻した(?)状態で参戦を果たしたぞ。スリムな体系と長い手足、そして甘いマスク、これぞボブ! ……なのか!?

スピード&……スピード!!

痩せてしまったことによって体幅が薄くなり、限定コンボを入れられなくなったり、横移動が若干強化されたスリムボブ。しかし失った体重の代償は大きく、自らのウエイトを利用した技はことごとくパワーダウンしているので注意しよう。

また、腕が細くなってしまったせいか、パンチ技の判定が違っていることもチェックだ。コンボや立ち回りに影響が出ているぞ。

パワーダウンだけではない

パワーダウンが気になるものの、スリムボブはベースがハイスタンダードキャラのボブであるため、十分な強さは保っている。加えて、ボブがTAで呼び出された際に大活躍するコンボパーツのブリオッシュスター（立ち途中に ）のリーチが伸びているのだ。普段なら入らない空中での6ヒットからバウンドさせた場合でも入りやすく、パートナーのコンボを伸ばせるのはうれしい。



クラッカージャック（⇩）などの重量を使った打撃は挙動が変化。尻餅を付く動作は大きなマイナスフレームだ。フライングカスク（相手に接近して ⇨➡）は交代できないが追撃は確定する。

基本コンボ

I　スピナッチアッパー（立ち途中に ）→コンビネーションブル（⇩）→→クラッカースパイラルボーン（⇩）Ⓑ➡ジャンピングビーンズ（⇨➡）→スパイラルロッキー（⇨☆⇩⇧）

II　【パートナー:ボブ／どちら始動でも可能】スパイラルロッキー（⇨☆⇩⇧）Ⓣ➡クイックラングスト（⇦⬅）Ⓑ➡【TA:ブリオッシュスター（立ち途中に ）】→ジャンピングビーンズ（⇨➡）→コンビネーションブル（⇩）→ワッパーキック（⇩）

解説

Iは最速でOK。旧作のコンボで懐かしさを感じるだろう。安定感抜群で、下がったように思えるダメージも、他キャラと比べるとかなり高水準。IIどちらのキャラもクイックラングストを出せることを利用した高威力コンボ。スリムボブ始動ならば最後をスリースターコンボ1発止め（⇦）にして起き攻め可能。回復可能体力を奪うなら、クイックラングスト後にそのままのキャラでコンボを決めよう。

家庭用キャラ
ワンポイント攻略



エンジェル Angel

可憐な容姿と裏腹に、三島譲りの凶悪なオフェンス能力と気合いの入ったデスボイスを持っているエンジェル。相手を天国に連れて行こう!

基本は三島家の動きを

カズヤ、ヘイハチ、デビルに次ぐ「第四の三島」ともいえるエンジェルは、分かりやすく高性能な技が多い。三島家の基本である、風神拳(⇨☆⇩⇘●)を中心とした立ち回りは変わらないが、エンジェルはほかの三人より若干腕が短かく、プレッシャーをかけるためにはダッシュ〜最速入力で風神拳を打つなどの工夫が必要となってくる。その代わり、ほかの三人には無い強力な中段技と多彩な下段技を持っているので、以下のように積極的に二択をかけることができるぞ。

軸となるのは風神ステップからの二択だ。ダウンを奪え、壁コンボを狙える奈落旋舞(⇨☆⇩⇘●)と裏双月(⇘●●)はシンプルかつ強力。リスクを抑えたい場合は中段に突抉掌(⇘●)や荒魂撃ち(⇘●)を使い、下段は皿砕き(⇩●)をメインに選択を迫るといいだろう。自分と相手の体力によって使い分けられればベストだ。



風神拳の短さはコマテクでカバー。ダッシュ最速風神拳を完璧にマスターできれば、相手にかなりの圧力をかけられるぞ!

スカし確定にこだわりを!

エンジェルはしゃがみ状態の相手へのスカ確が強い。ローキックなどの風神拳対策になるしゃがみステータス技へのスカ確は三島家の永遠の課題だが、エンジェルは三途堕とし(⇨●●●●)と無幻槍(⇨●●)のおかげで安定してダメージを与えることができるぞ。前者はガード時に浮かされるほど硬直があるものの、軸ズレに強く、状況を確認して出し切ることができる3段技で信頼がおける中段連係だ。後者は圧倒的なリーチと、後半部分がダウン状態の相手に当たるほど低い攻撃判定を持っており、ガード時でも特定の相手にしか浮かされないので気軽に狙える。どちらもワンコマンドで出るのが強みだ。

大きなリターンを狙いたい場合には、自分もしゃがんで薄明(立ち途中に●)を狙っていこう。ガード時にもリスクは高くなく、打撃チェンジに対応しているので非常に便利だ。



相手のしゃがみ状態へのスカ確の選択肢が豊富なのが、エンジェルの特徴。状況判断の精度を高めよう。

幻霧で攻めをさらに強化!

幻霧(⇨●)は固有の特殊ステップで、ここから多彩な技に派生する。告死掌(⇨●●)は確定反撃の無い中段技で、カウンターヒット時に腹崩れを誘発するので優秀だ。これをメインに、リーチの長い下段技である地砥(⇨●●)などでケズっていこう。これらを横移動で避けてくる相手には、回向(⇨●●)でダメージを与えればいいので、単純で分かりやすい読み合いに持ち込むことができる。螺旋連花(⇨●●●)は威力が高いので、主にコンボで活躍する。ただし、あくまで幻霧からの派生は本命の技を当てる布石と考えよう。エンジェルは幻霧からの二択より強力な二択を多く持っているので、幻霧にこだわる必要は無い。ほかの三島家には無い立ち回りのスパイスとして使うのがベターだ。



幻霧は前ダッシュと誤認しやすい。焦って暴れる相手には、幻霧と見せかけてしゃがむなどし、スカ確を狙う。

基本コンボ

I　風神拳(⇨☆⇩⇘●)or薄明(立ち途中に●)→最速風神拳(⇨☆⇩⇘●)→前ダッシュ〜●×2〜4→滅槌翔(⇨➡●●)Ⓑ➡螺旋連花(⇨●●●)orヘブンズドア(⇨☆⇩⇘●⬇(ヒット時のみ)

II　【パートナー:デビルジン/エンジェル始動】輪廻〜飛空(⇧●⇧)→阿摩羅(飛空中に●)Ⓑ➡【TA:雷神拳中段脚(⇨☆⇩⇘●●)】→前ダッシュ〜刹月輪(⇨⇨●●)Ⓣ➡飛倉(⇨●●)

解説

Iは基本にして高威力。デビルジンの風神拳ヒット時に交代しても入る。前ダッシュ●の数で威力も上がるが、難度も上がっていく。コマテクと相談して調節しよう。最後の締めは運びたいなら螺旋連花、威力を優先するならヘブンズドアに。IIは、輪廻からのスタイリッシュかつ実戦的なダメージのコンボ。前ダッシュ〜刹月輪の部分にコツがあるので、練習してミスしないようにしておこう。

家庭用キャラ
ワンポイント攻略



エンシェントオーガ Ancient Ogre

元祖生物兵器(!?)のエンシェントオーガが15年の歳月を経て再び参戦! 高い攻撃力と鉄壁の確反能力で、要塞のごとき闘い方を目指せ!

優秀な浮かせ技の数々

エンシェントオーガは手足が長く、優秀な浮かせ技を多く持っている。汎用性の高い⇩●や、確反を受けないニーランチャー(⇦⇨●)、相手の技を潜り、交代が可能なショルダーインパクト(⇩●)など、ほかのキャラからすれば垂涎モノの技がそろっているぞ。空中コンボのダメージは大きく、TAが優秀なので、まずは相手を浮かせることを第一に考えた立ち回りをしよう。

確反は鉄拳界最強クラス

高性能な浮かせ技と並んでエンシェントオーガの強さを支えるのが、フレームごとにそろった最強クラスの確反だ。立ち状態の12フレームではエンシェントハリケーン(⇦●●)、しゃがみ状態からは10フレームのインフィニティーキックコンボ派生(立ち途中に●●⬇●☆●●……)や13フレームの鬼八門(立ち途中に●●)、16フレームに魔神拳(立ち途中に●)を使い分けよう。



崩しに恵まれているわけではないので、確反精度は勝率に直結する。高性能な浮かせ技を使い、相手の浮かせ技や崩し技には徹底的に確反でおしおき。いつの時代も闘神はワガママだッ!!

基本コンボ

I　⇩●orショルダーインパクト(⇩●)→ダブルフェイスブレイカー1発止め(⇧●)→震軍(●●)→イツトリ(⇩●)Ⓑ➡前ダッシュ〜ダブルニーランチャー・ハイ(⇨⇨⇦●●●)

II　【パートナー:オーガ/エンシェントオーガ始動】ニーランチャー(⇦⇨●)Ⓣ➡⬇● →震軍(●●)→ゴライアス・トゥース(⇧●)Ⓑ➡【TA:裏旋空刃双脚(⇩●●●)】→前ダッシュ〜ナックルボム(⇨⇨⇧●)

解説

Iは基本コンボで、コツさえつかめば安定度が高い。イツトリでのバウンド後の前ダッシュは一瞬だけ。ダブルニーランチャー・ハイは⇨⇨⇦● 〜の入力を意識しよう。IIはニーランチャーからのコンボ。回復可能体力を奪い、威力が高く、交代でき、さらに起き攻め付きという「全マシ」的コンボだ。TA裏旋空刃双脚が長距離運ぶので、締めのナックルボムの前に壁に到達することも。

家庭用キャラ ワンポイント攻略



州光 Kunimitsu

高い機動力とトリッキーな動きで相手を幻惑しつつ、高火力の打撃技をたたき込むのが、進化したニュークニミツスタイルだ!

中間距離を制圧せよ!

クニミツは後ろダッシュや横移動が強く、相手の技を回避しやすい。そのため、相手は確実に技を当てられる距離まで近付いてからホーミングアタックなどを狙ってくることが多い。そこで活躍するのが、⇧○と唸り勾玉(⇨○)の二つの技だ。⇧○はいわゆる右アッパーなのだが、ほかのキャラとは段違いにリーチが長く、さらに確定反撃を受けないため優秀な技だ。唸り勾玉は長いリーチを誇るホーミングアタックで、カウンターヒット時にはコンボが入り、ガードされても五分に近い状況となる。これら二つのワンコマンド技を、相手の接近に対して出鼻をくじくように当てていこう。

中距離で相手の技をスカしたときには、13フレームの確定反撃として優秀な凰針(⇨○○)や、威力の高い黄泉駆け(⇨⇨⇨○)を決められるようになると、ペースをつかみやすいぞ。

判断速度を上げて崩す

中距離戦でスローペースに闘うのが強いクニミツだが、展開を早めて一気に崩すことも可能だ。カギとなるのは露払い(しゃがんだ状態で ⇧○)。立ち状態からでも練習次第で素早く出せるこの技は、強制ダウンを奪い、距離や相手キャラによってはさまざまな追撃が確定し、まとまった体力を奪える。スキあらばガンガン差し込んでいこう。ガード時のリスクは高いものの、対となる楓(立ち途中に ○)や裏天楼(⇦○○○)などの中段が強力かつリスクが低いため、相手はしゃがみガードを選択するのが困難なのだ。

体力をリードしている状況では、リスクを抑えた技で相手の体力をケズっていく。しゃがみステータスの⇩○や、ガードされてもジンなど特定のキャラにしか浮かされない山城崩し(⇧○)でコツコツと攻撃しつつ、焦れた相手にスカ確や確定反撃を入れ、さらにリードを広げよう。

刹那駆けを使いこなす

刹那駆け(⇨○)はクニミツの固有ステップで、中距離から低姿勢かつ超スピードで前進し、派生技で相手を幻惑できる。前進はかなり早い段階でしゃがみや⇦入れでキャンセルできるので、立ち回りではもちろん、コンボ中にも大活躍するぞ。

立ち回りで使う場合には、相手の横移動にある程度耐性があり、カウンターでコンボを入れられる霞斬(刹那駆け中に ○)をメインに据える。確定反撃が無いので、とりあえず出すけん制技として優秀だ。ガードを揺さぶりたい場合には、派生技の卍羅那(相手に接近して ⇨○ or 刹那駆け中に ○)を出したり、しゃがみでキャンセルして前述の露払いを狙うほか、⇦でキャンセルして左右の投げを絡めるなど多彩な連係を組めるぞ。



開幕ぐらいの間合いからも簡単に届いてしまう⇧○。リーチの短いキャラに対してはこれだけでかなり有利になる。



ハイリスクだが、見切られにくい露払いは崩しの要。ファジーガードされづらく、これで崩されない相手は居ない!?



前進速度が速過ぎるので、見てからつぶすことはほぼ不可能。霞斬で押さえ込みつつ、好き放題に攻められるぞ。

基本コンボ

I ⇧○→唸り勾玉(⇨○)→楔雪(⇨○)→楔雪〜刹那駆け(⇨○➡)→月下連舞(刹那駆け中に ○○○)Ⓣ➡前歩き〜楔雪〜刹那駆け(⇨○➡)→旋風流転落とし(刹那駆け中に 空中の相手に ○)

II [パートナー:レイヴン/レイヴン始動]ボディスラッシュ(立ち途中に ○)Ⓣ➡左横移動〜○→綴隼(⇩○○)→楔雪〜刹那駆け(⇨○➡)→月下連舞(刹那駆け中に ○○○)Ⓑ➡[TA:スライドフェンサー(⇩○○)]→前ダッシュ〜楔雪〜刹那駆け(⇨⇨⇨○➡)→旋風流転落とし(刹那駆け中に 空中の相手に ○)

解説

Iは⇧○からの高威力コンボ。軸が右にズレていたら、楔雪を1発省こう。楔雪→楔雪は⇨を入れ続けだと刹那駆けが出てしまうので、ニュートラルに戻すことを意識しよう。IIはレイヴンとの忍者タッグでのコンボ。TA後の前ダッシュ〜楔雪はかなり伸ばしつつ入力するので、⇨➡⇨という入力になる。慣れるまで難しいが、できるようになるとクニミツのコンボが安定する。練習しよう。

家庭用キャラ ワンポイント攻略



ミシェール・チャン Michelle Chang

初代『鉄拳』より火力担当を担ってきたミシェールが大復活。火力とキュートさにさらなる磨きがかかったぞ。巌竜が惚れるのも無理は無い!

突進力と火力での縦押し

ジェイシーとほぼ同じ感覚で使えるミシェールは、突進力と火力にものをいわせたオフェンスが持ち味だ。疾歩掌拳(⇩➘○)からの各種派生や、虎身肘(⇨➡○)箭身迅肘(⇨⇨⇨○)による圧倒的な空間制圧能力で、相手をどんどん追い詰めていこう。投げも強力で、特に懐かしのマッドアックス(相手に接近して ⇩⇧⇦⇨○)は大ダメージ+起き攻め付きの優秀な崩し要素だ。

ミシェールならではの動きを

ジェイシーには無い技オリジナル技にも、強力なものがそろう。大纏〜瞬歩(⇧○○)派生はかく乱能力が高く、続く箭疾歩(⇨[○○])が連続ヒットするので利用価値は十分だ。弓歩(横移動中に ○)は横移動中から出せるコンパクトな中段で、技後にしゃがみ状態になる。ここから後掃穿弓腿(しゃがんだ状態で ⇧○○)を狙っていけるので、こちらも活用していきたい。



旧作からの技、今作で追加された技はどれも使い勝手がいい。ジェイシーとの違いを出すためにも、積極的に固有技を使おう。コンボの威力は写真の箭疾歩のおかげで、平均値が高いぞ。

基本コンボ

I 双起脚(⇩○○)→大纏〜瞬歩(⇧○○)→箭疾歩(⇨[○○])→膝弾(⇧○)→虎身肘(⇨➡○)→疾歩掌拳〜転身歩(⇩➘○○)猛虎劈打(転身歩中に○)Ⓑ➡疾歩連肘(⇩➘○○)

II [パートナー:ジェイシー/ジェイシー始動]大纏崩捶(⇧○○)Ⓣ➡箭疾歩(⇨[○○])→膝弾(⇧○)→虎身肘(⇨➡○)→虎身肘(⇨➡○)→疾歩掌拳〜転身歩(⇩➘○○)猛虎劈打(転身歩中に○)Ⓑ➡[TA:スーパースラッシュ(⇨⇨⇨○)]→ウィングボム(空中の相手に ⇨⇨⇨○)

解説

Iは双起脚からのテクニカルコンボだ。虎身肘の入力がシビアだが威力は折り紙付きで、運び距離が長い。バウンド後のパーツを変えれば壁までの運びにアドリブが効く。IIは大纏崩捶から回復可能体力を大幅に奪いつつ、大ダメージを与える欲張りコンボ。難しければ、虎身肘を1発省けば難度が下がる。ミシェールの大纏崩捶から交代〜ジェイシーの箭疾歩(⇩➘○○)は決めにくいので注意。

namco®

http://www.namco.co.jp

Vol. 46魂

ナムコ魂

ナムコ初！ 東西最強決定戦が開催！ 気になる結果は!?

鉄拳番長



鉄拳番長軍団

格闘記

北海三昧食べ歩き!?の巻



対戦の秋!? 番長軍団野望珍道中記♪

さてさて、何と年に2回もこの土地に足を運び入れるとは……われわれを呼ぶ大きな声に引かれ、やって来たのは北の大地北海道！ ゲストは、前回大阪での初心者講習を実施し多大なる功績により大抜擢した「まったり」を呼んだ！ 組み手・講習・大会と盛りだくさんのイベントを用意してプレイヤーを楽しませに向かったぜ!! しかも、前回は奇跡的にランダム2on2で番長が優勝！ 二連覇がかかってるから気合も入るぜ（笑）！



「まったり」のクビがさらに見えなくなっている!?

覇道その二十二 初ゲスト!?

何と今回のゲスト「まったり」は人生初の北海道！ いい思い出残していかなきゃ！ ってことでワンダーシティ札幌西町へ到着！ 既に会場は盛り上がっており、前回の人数を軽～く上回っていたぜ！

まずは小手調べに組み手を行なったが、今回「ユウ」の必殺アイテムであるインカムマイクが無い!! ということで、マイクを何とか持ちつつ組み手を実施したが、これが厳しい……しゃべることに気を取られてバッタバッタと倒されていく二人。北海道あなどれん……。2時間ちょいで「まったり」はさすがの5敗、番長は……聞かないでくれ（笑）。



実況プレイはもうやめます（笑）!!

そしてお待ちかね「まったり」による初心者講習を開催！ チェンジのポイントから、タッグクラッシュの回避方法などを、実際のプレイを交えながら分かりやすく解説していったぜ！ 俺も思わず聞き入ってしまい、本来の仕事を忘れるところだったぜ（笑）！ またまた大好評だったので、次回はちゃんとカリキュラムを組んで、すべての方々を対象に実施をしようかな？ って企んでます!! そして、番長の二連覇がかかったランダム2on2！ 人数の関係上、一部3オンでお送りしたぜ♪ 今回番長は「エーストンガリ」とペアに！ 超強い吉光だったから安心♪ 一方「まったり」は「たまらんばい」とのペア！ 福岡弁と組むとは……相変わらず北海道、何かあるぜ（笑）！ 優勝候補の「まったり」ペアだったが、何と一回戦で「つったん」／「優しいいとー」／「優男」のチームに敗退することに！ そのまま実況勢（煽り勢）になってもらったぜ♪ 北海道の高段位者が勝ち残る中、神様は見放していなかった！何と番長チームも勝ち上がっていったぜ！

そして、決勝の舞台に立つことに!! 決勝戦は「エーストンガリ」がきっちり締めて優勝!! 北海道の地で番長二連覇しちゃいました！ 北海道中から集まってくれたみんな、本当にありがとう！ 次のゲストはみんなの期待に応えて“あの人”を必ず連れて行くぜ！ 近いうちにまた会おう!!



北海道は寒くても対戦は熱いぜ!!



大好評だった「まったり」講師による講習だ！



何と北海道で二連覇!! これは住むまであるぜ（笑）！



広大な大地に育った奴ら！ いい感性持ってるぜ!!

三島財閥

TEKKEN MUSEUM

鉄拳ミュージアム

月刊 鉄拳ミュージアム

2012年9月22日(土) 東西聖地代表による最強決定戦が開催!!

東の聖地巣鴨、西の聖地日本橋から選抜された5名が雌雄を決したぜ！　東の代表「アオ」、「おわた」、「まんば」、「ほんだ」、「がちゃぴん」、西の代表「まったり」、「ニモ」、「まこ竜」、「なし」、「加齢」といった若干年齢層が若いプレイヤーが集まった（一部除くw）。今回の形式は5on5を3セット先取した方が勝ち！　事故での勝利では無く、実力が出る勝負方式にして最強決定戦を盛り上げたぜ！

当日はニコ生での放送も実施し、何と常接で3千人近いプレイヤーに試聴してもらうことができた！　東のリーダー「アオ」、西のリーダー「まったり」が個々のキャラ対策、出番などを綿密に考え、勝利への方程式を組んでいたぜ！

まず一本目、西は「ニモ」、東は「がちゃぴん」が登場！「ニモ」が若さあふれるプレイで勝利！　そのまま「ニモ」の勢いと「加齢」の爆発力で「まったり」、「まこ竜」、「なし」を温存して勝利！　二本目は大将戦までもつれるが「まったり」の勢いによりまたもや西が勝利!!　このまま終わっていくか!?と危ぶまれたが、ここは闘劇覇者の「アオ」そして、大会にめっぽう強い「まんば」が踏ん張り1本取り返した！　この勢いで東が逆転するか!?　といったところで策士「まったり」が、うまく相手の弱点につけ込んだ人選を行ない「まこ竜」でとどめを刺したぜ！　勝因は戦略とチームが一体となる声出しだったと、のちに「まったり」は語っていた！　偶然仲間になったメンバーだが、背負っているものがある以上仲間を応援して、普段の力の倍を出させる！　そういったことも勝敗につながるようだ……大会って本当に奥が深いですね……。参加してくれたみんな、ありがとう！



当日はニコ生も入れて日本中にお送りしたぜ♪



多くのギャラリーが見守る中、対戦が始まった!!



西のキーマン「まったり」だ！　作戦が功を奏したか!?



リーダー「アオ」も要所で締めていたぜ!!



西代表「まったり」による勝利宣言だ！



こちらは東代表「アオ」による勝利宣言！



東のキーマンになった「まんば」に「マタドール」が指導!?



両チームとも最高のバトルだったぜ!!

【速報】第二回開催が決定!?　次のページに急げ!!

立ち上がれ東西の勇者たち！

namco大阪日本橋店
様変わりした店舗を一挙ご紹介だぁ！



TIGER & BUNNY
ナムコナンジャタウンサテライト店！
11月18日までの期間限定！
急げ！

カードゲームコーナー拡張！
台数ももちろんUPUP!!



店内中央に語り場！
ガチャも充実です!!



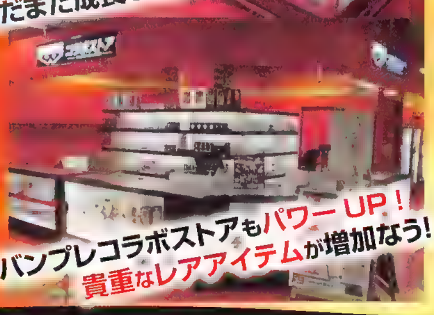
1階に
アイマスミュージアム
出張所開設！
ここでしか見られない
激レアアイテムも!!



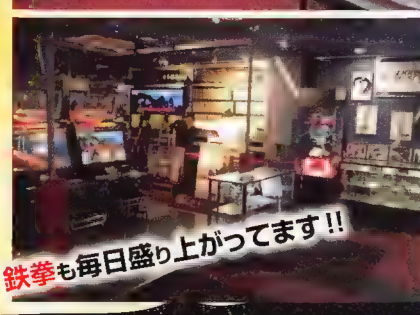


物販コーナー育成中！
まだまだ成長しています！





バンプレコラボストアもパワーUP！
貴重なレアアイテムが増加なう！



鉄拳も毎日盛り上がってます!!

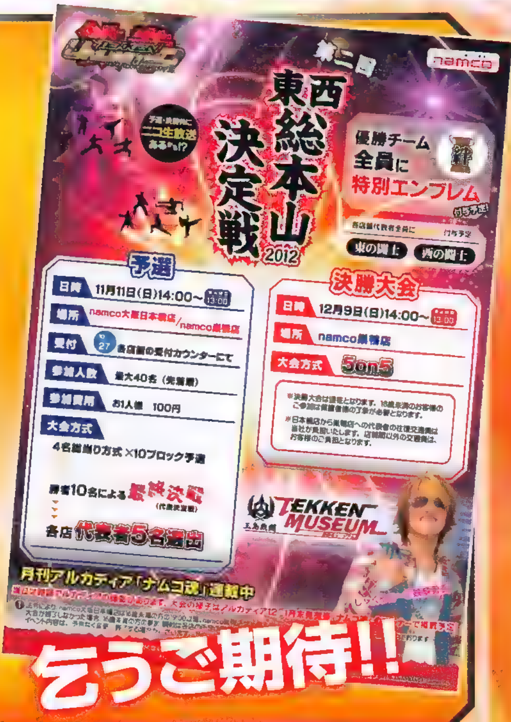
ツイッター情報
日本橋の情報はここから！
@namco_pombashi

鉄拳ミュージアム 東西総本山決定戦 第二回開催決定!!

大好評の末に幕を閉じた東西総本山決定戦の優勝チームは、日本橋店代表の関西チームだった！　しかし、第二回の開催を嘆願する声が非常に大きかったため、急きょ年内に第二回の開催が決定！　みんな参加してくれよな!!

【日程】予選：11月11日（日）　14:00～
巣鴨・日本橋両店にて同時開催！
決勝：12月9日（日）14:00～ namco巣鴨にて決勝！
【ルール】各店の予選：A～Jリーグにて各リーグの代表を10名選出、リーグ代表同士により、リーグ代表同士による代表決定戦にて５名を選出
決勝：5on5の3セット先取マッチ　最大5戦で勝敗が決着
・各店の代表者には特別称号が！　そして、勝利チームにはスペシャルエンブレムを付与!!
【エントリー】11月3日（土）10:00～11月11日（日）13:00までエントリー。受付人数無制限
・当日はニコニコ生放送も同時放送予定!?
巣鴨：http://live.nicovideo.jp/watch/co1739756?ref=community
日本橋：http://ch.nicovideo.jp/channel/ch2525330

今度は巣鴨で決戦か!? namco



乞うご期待!!

巣鴨・日本橋両店でも好評開催中!!

9月22日(土)~11月11日(日)まで

『ドキッ!アイドルマスターだらけのナムコ感謝祭』

ご来店はお早めにっ!



namco巣鴨店



世界王者が鉄拳教えます!!

namco巣鴨店に、何とあの"WCG鉄拳6部門優勝"「ノビ」が鉄拳インストラクターとして勤務しているぞ! 直接指導、対戦なども随時受け付けています!! 勝ちたい方、楽しみたい方、ノビと交流したい方! ぜひともnamco巣鴨店まで来てくれよな!!

新兵さん募集中!
新規登録時1回無料!
イベントも企画中!





ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!
@namco_sugamo

BEAT MAXIMUM

今回のBEAT MAXIMUMは、稼働して間もない jubeat saucer から
ショッチョー氏のインタビューと、楽曲追加で盛り上がりが加熱する
SOUND VOLTEX からdj TAKA&UTO氏のインタビューを掲載！

jubeat saucer



ギタドラシリーズ、jubeatシリーズの開発に携わっているほか、コンポーザーとしてもBEMANIシリーズ全般に楽曲を提供しているアーティストでもある。

稼働直後から賑わいを見せる『jubeat saucer』。いよいよ本格始動する話題の楽曲入れ替えシステムと、第一弾サウンドトラック発売についてショッチョー氏へインタビュー！

jubeat saucer
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：16ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：―

開発チームはこれからが大変？ 新要素「楽曲入れ替えシステム」

――まずは、今作の新規楽曲について、収録する際の選考基準についてお聞かせください。

ショッチョー 初代から一貫した「jubeatというゲームで楽しく遊べること」が第一前提です。その上で、楽曲の雰囲気や年代などのバリエーションを意識して収録する楽曲を決定しています。

――今作では楽曲の入れ替えシステムを搭載していますが、実装に至る経緯をお聞かせください。

ショッチョー 毎作新規楽曲を追加してきたこともあり、今に至るまでに楽曲がどんどん増え続けてきました。もちろんそれはとても良いことではあるのですが、楽曲が多過ぎてユーザーの皆さまが、どれをプレイしたらいいか分からなくなるといった一面もあるのかなと思います。また、今後もすごいペースで楽曲を追加していく予定ですが、今度は収録曲のボリュームが今までを遥かに凌ぐものとなり、飽和状態となり得ます。こういった事態を避けたかったというのが楽曲入れ替えシステムを導入した経緯ですね。

――楽曲が入れ替わることによるメリットはほかにもたくさんあると思いますが、特に注目すべき部分はどこでしょうか？

ショッチョー 今までは、年に1回のアップデートのタイミングで楽曲が追加されてきましたが、今作から、もっと頻繁に、タイムリーな、そしてサプライズな楽曲追加ができるようになります。ユーザーの皆さまには、常に新規楽曲が追加されていく期待を持っていただけたらと思います。もちろん、僕たち開発者側もワクワクしながら今後の展開を考えているところでもありますね。

――楽曲の入れ替えシステムを搭載することで、ご苦労なされた部分はどんなところでしょうか？

ショッチョー 稼働したばかりということもあり、今はまだ分からないことだらけですね。楽曲の入れ替えシステムにより、これからどんどんと楽曲が追加されていくので、「僕たちの闘いはまだ始まったばかりだ！」といった感じです（笑）。次第に大変になっていくのだろうと思いますが。

11月1日実施の楽曲入れ替え情報

11月1日に楽曲入れ替えが実施され、ライセンス楽曲は5曲が追加される。リストをチェックしよう！また、11月に追加されるオリジナル楽曲は“もぎたて”と“おまたせ”というテーマが設けられており、今後もテーマに沿った楽曲が追加されていくかもしれない。“おまたせ”は『REFLEC BEAT limelight』からの移植を、“もぎたて”は『beatmania IIDX 20 tricoro』の移植を表す。ここでは“おまたせ”の楽曲を紹介。今後追加される“もぎたて”にも期待しよう！

もぎたて！ beatmania IIDX 20 tricoro おまたせ！ 二本立て!! REFLEC BEAT limelight

▼REFLEC BEAT limelight から収録される曲はこちら

楽曲名	アーティスト名
One Night Carnival	氣志團
いっぽんでもニンジン	なぎらけんいち
オレンジ	-
Find your way	J.Speaks
FANTASTIC★DREAMER feat. SO-TA,Rhyzm Horse,Yoonji	MAYA feat.SO-TA, Rhyzm Horse,Yoonji

▼11月に追加されるライセンス曲を公開！

楽曲名	アーティスト名
SEED	DJ YOSHITAKA
Twinkle Wonderland	Qrispy Joybox feat.Sana
キラキラ☆ステーション	Tatsh feat. Purico
milky ice bear	S-C-U

KONAMI Arcade Championship 2012

決勝大会を観戦しに行こう！

現在各タイトルで激しい争いが繰り広げられている「KONAMI Arcade Championship 2012」だが、11月23～25日にはいよいよ決勝大会が開催される。決勝大会の開催店舗と各タイトルの開催日も決定しているので、ぜひ予選を勝ち上がってきたツワモノたちのプレイをその目で見に行こう！

エリア	店舗
北海道・東北エリア	ディノスパークノルベサ 札幌市中央区南3条西5-1-1 5F
関東エリア	東京レジャーランドパレットタウン店 江東区青海1-地先パレットタウン3F
中部エリア	名古屋レジャーランドささしま店 名古屋市中村区平池町4-60-14ラ・バーモささしま1F
関西・中国エリア	3RDプラネットBiVi京都二条店 京都市中京区西ノ京栂尾町1-6・3-7
四国・九州・沖縄エリア	ラウンドワン半道橋店 福岡市博多区半道橋2-2-8

「いつでも楽しく遊べるように」

――まだ未知数だとは思いますが、どういった点が大変になると予想できますか？

ショッチョー　現在公式サイトで楽曲のリクエストを受け付けておりますが、稼働から時間が経っていないにもかかわらず、すでに大量のリクエストをいただいています。目下の課題は、いただいたリクエストの一つひとつにスタッフ一同で目を通すことですね。とにかく大量です（笑）。

――それはうれしい悲鳴ともいえますね（笑）。そんな未知なる要素が楽しみであると同時に、一方では、ユーザー間で消えた楽曲の行方やリクエストによる楽曲復活の可能性についての不安を口にする方もいらっしゃいます。こちらについてはどのようにお考えなのでしょうか？

ショッチョー　楽曲の入れ替えシステムは今までに無いシステムですので、ユーザーの皆さまも想像しにくい部分が多く不安に感じるかと思います。しかし、今後楽曲の入れ替えが本格的に始動し、遊び続けていただけたその時は、僕らがやりたいこと、これからやっていきたいことが伝わるのではないかなと思っています。

――これから楽曲の入れ替えという新しいシステムをスタートさせる開発スタッフの皆さまとしても、やはり未知数の部分があるのでしょうか。

ショッチョー　やはりたくさんありますね。ただ、私たちとしては、そうした不安に感じる部分よりも、遥かに大きな楽しさを味わっていただけるようになるものだと思っております。その点については、ユーザーの皆さまにも次第にご理解いただけるのではと思っています。

――なるほど。それは今後も注目させていただきます。ところで、今年も「KONAMI Arcade Championship 2012」が開催されますが、課題曲はどのように選定されたのでしょうか？

ショッチョー　jubeatシリーズは上級者となると実力が拮抗しており、順位がつきにくくなる傾向があります。そのため、得意不得意に分かれる傾向があるものを中心に曲や難度をチーム内で話し合って選んでいます。

――今年もどのような大会になるのか楽しみですね。さて、稼働して間もない『jubeat saucer』ですが、もうサウンドトラックの発売が決定していますね。

ショッチョー　毎回jubeatはサントラ発売が早いと言われていますが、今回は随時楽曲が追加されていくので、その都度、一番旬な楽曲をパッケージにしています。また、jubeatのサントラでは初となる特製着せ替えジャケットを作りましたので、こちらも楽しみにしていただけるとうれしいです。

――旬の楽曲を集めているというお話ですが、収録楽曲に関する注目ポイントはどこでしょうか？

ショッチョー　ゲームでプレイしても楽しい楽曲ばかりですが、音楽として聴くだけでも楽しめる楽曲をそろえてありますので、ぜひ日常のいろいろなシチュエーションでお供にしていただけるとうれしいですね。また、最初のサントラということで、システムBGMなども収録しています。今作は僕と泉さんの二人で担当しましたので、CDでじっくり聞いていただければと思います。

――今後もゲーム内では楽曲が入れ替わって配信されていきますが、それにともないサウンドトラック第二弾、第三弾と発売されていくのでしょうか？

ショッチョー　そうですね。新しい楽曲がどんどん追加されていきますので、それに合わせて今後もサントラの発売は予定しています。詳細につきましてはHPなどをチェックしてみてください。

――最終的には何枚のサウンドトラックを発売される予定なのでしょうか？

ショッチョー　現段階では、それは僕にも分かりませんね（笑）。

――となると、ゲームに収録される楽曲が最終的に何曲になるのかは、開発チームの方も現状では予想が付かないのでは？

ショッチョー　確かに分かりませんね（笑）。『jubeat saucer』が真の姿を見せてくれるのはまだまだこれからです。僕らとしても、今後どうなっていくのか不安はありますが、それよりも期待の方が数倍大きいですね。

――ゲームもサウンドトラックも今後が楽しみですね。では最後にjubeatプレイヤーとアルカディア読者へ一言お願いします。

ショッチョー　今までもずっと言ってきたことですが、いつでも楽しく遊べるように、プレイしてくださる皆さんと一緒に、jubeatシリーズを作っていけたらいいなと思っています。これからも頑張りますので、ぜひよろしくお願いします！

――今後も一層のご活躍を期待しています。本日はありがとうございました。

jubeat saucer ORIGINAL SOUNDTRACK -Smith-　2012/11/21 発売！

特製着せ替えジャケット初公開

早くもサウンドトラック第一弾が発売決定。第一弾ということで、稼働時からプレイ可能な楽曲のほか、システムBGMも収録。また、コナミスタイル限定盤には特製着せ替えジャケットが封入される。さらに、同日に発売されるSota Fujimoriの「SYNTHESIZED 4」と「GuitarFreaksXG3 & DrumManiaXG3 Original Soundtracks 2nd season」の3タイトル合同発売記念イベントも開催決定。コナミスタイルでイベントの詳細をチェックしよう！





画像上／通常ジャケット
画像右／着せ替えジャケット
価　格：2,100円（税込）
仕　様：CD1枚組
コナミスタイル限定版は、特製着せ替えジャケット仕様。

コンポーザーも全国各地に！

決勝大会に出場するプレイヤーとそのプレイはもちろん、今年も決勝大会に駆けつけてくれるBEMANIコンポーザーたちにも要注目！　各コンポーザーの出演日程は右の通り。今年も盛り上がること間違い無しの決勝大会、これを機に訪れたことの無い店舗へと足を運んで観戦してみてはいかがかな？

日程／エリア舗	四国・九州・沖縄	関西・中国エリア	中部エリア	関東エリア	北海道・東北エリア
23日	PON	wac	村井聖夜	dj TAKA	Yuei
	TAG	猫叉Master	肥塚 良彦	U1-ASAMi	Des-ROW
24日	96	PON	肥塚 良彦	あさき	Yuei
	―	―	―	L.E.D.	―
	猫叉Master	泉 陸奥彦	wac	DJ YOSHITAKA	ショッチョー
25日	猫叉Master	PON	dj TAKA	TAG	ショッチョー
	肥塚 良彦	96	wac	L.E.D.	TOMOSUKE

SOUND VOLTEXにて、BEMANI界に新たな旋風を巻き起こした「EXIT TUNES」参加の真相とSOUND VOLTEXに掛ける思いに迫る！

dj TAKA × DJ UTO スペシャルインタビュー

SOUND VOLTEX BOOTH

本誌初登場となるEXIT TUNESのDJ UTO氏とdj TAKA氏のインタビュー。ここでしか見られない内容は必見だ!



dj TAKA
beatmaniaIIDXシリーズを始め、BEMANIファンの間ではその名を知らぬものはいない人物。『SOUND VOLTEX』では企画段階から携わる中心的人物。



DJ UTO
ソーシャル・ネットワーク音楽を中心としたCDの制作やライブ開催などを行っているEXIT TUNESの代表であり、DJとしても有名。

きっかけはRyu☆二人の出会い

――まず、DJ UTOさんとdj TAKAさんの出会いにお聞かせください。

dj TAKA（以下TAKA）　最初の出会いとしては、Ryu☆君がUTOさんの会社でお世話になるというときに、今後もRyu☆君と仕事をしていくに当たって、一度ご挨拶をさせてくださいということでお会いさせていただきました。

UTO　初めてTAKAさんにお会いしたときは、いろいろと気を回してしまった部分がありましたね。Ryu☆君はBEMANI界のスターだし、TAKAさんはBEMANI界の重鎮というかBEMANIそのものなので（笑）。

TAKA　そんなことないですよ（笑）。

UTO　いえいえ。そんなこともあり、いろいろなお話してみたいけどドキドキして話せない、といった感じでした（笑）。

――直接会う前からお互いの存在はご存知だったんですか？

UTO　もちろんです。Ryu☆君から、いかにTAKAさんがすごい存在なのかという話をずっと聞かされていましたからね。それにBEMANIシリーズに関しても、今までにBEMANIシリーズとかかわってこられた方はほとんど接点がありましたので、知る機会はありました。

――そして直接会う機会が巡ってきたわけですね。

UTO　そうですね。TAKAさんとお会いしてからは、僕もRyu☆君に教えてもらいながら、だんだんとBEMANIシリーズの世界へ入っていくようになりました。

――それが『SOUND VOLTEX』への楽曲収録につながっていくと。その楽曲収録に至った経緯とは？

TAKA　これは『SOUND VOLTEX』の稼働前に遡ります。『SOUND VOLTEX』もほかの機種と同様にロケテストや稼働時にプレイ可能な楽曲が必要になりますが、『SOUND VOLTEX』は企画の段階から一般の方々が制作に参加するというコンセプトを掲げていました。とはいえ、それをスタートするまではやはり制作者側で楽曲を用意する必要があったんです。しかし、そこで僕やRyu☆君が曲を作るのはちょっと違うと思ったんです。そこで、ソーシャル・ネットワークを始めとしたインターネット上にたくさんいらっしゃるクリエイターの方々にコンタクトをとって制作していこうと考え、そうした音楽で一番実績を持たれているEXIT TUNESさんにお話させていただきました。最初はRyu☆君を通じていろんな方々にお願いしていましたが、そのことがUTOさんに『SOUND VOLTEX』を注目していただくきっかけになりまして、いろいろと一緒にやっていきましょうという話になり、EXIT TUNESの楽曲収録につながっていきましたね。

UTO　僕はBEMANIシリーズの世界を知るほどに、ソーシャル・ネットワーク音楽がBEMANIシリーズに収録されてほしいという気持ちが強くなりました。もちろん最初は『SOUND VOLTEX』の企画も全然知りませんでしたが、ある日『SOUND VOLTEX』のお話を聞いて、これは楽曲制作のお手伝いをしなければと思ったんです。

――稼働後、実際にプレイしてみての感想はいかがでしたか？

UTO　最初は難しいと感じました。そのとき、難しさと簡単さ、両方の良さについて考えました。そして、僕の場合は難しい方が良いんじゃないかと思いました。というのは、世の中にはすごい人がいっぱいいて、こんな難しさをクリアするの!?と驚くようなことがある。これもまたソーシャル・ネットワークの面白い部分だと思うんですけど、情報交換が頻繁にできるということで、すごい人がすごくなりすぎちゃうことがあると思うんです。つまり、譜面が難しいことと、その難しい譜面をクリアする人がいることがさらに話題となって騒がれて、より多くの人に伝わっていくんじゃないかと思います。譜面も作らせていただいていますが、難しい方向に進んでいます。

トピックス01 SOUND VOLTEXも出典！ライブイベント「EXIT TUNES ACADEMY」

10月07日（日）に開催されたイベント「EXIT TUNES ACADEMY」に、『SOUND VOLTEX』の試遊台が設置された。多くの来場者にプレイされ、なかには高難度の楽曲もクリアする上級者の姿も！

ライブには本作でも人気の赤飯やAnother Infinity feat. Mayumi Morinagaが出演されていた。ゲームでお気に入りの曲を見つけたら、ライブにも参加してみよう！　きっと新たな魅力に気付けるはずだ！



今後、このようなイベントが続けば、「ライブの後にゲームセンター」が定番になる!?



ライブの臨場感は格別！　アーティストが作り出すこの異空間に身を委ねよう。

『SOUND VOLTEX』で初めてゲームセンターに触れる人を増やしていきたい　DJ UTO

── 譜面も制作しているんですか？

UTO　場合によりますが、なるべく作らせていただいています。

TAKA　これはRyu☆君の提案です。『SOUND VOLTEX』はもともと譜面込みのエンターテイメントだと彼は熟知していたので、そういうところも含めてやらせてほしいと。もちろんぜひにとお願いしました。

UTO　僕は譜面とはなんぞやというところから始まりました。最初はRyu☆君にタメ出しをしてもらいながら進行していきましたが、制作していくと譜面の面白さに気が付きました。譜面一つで曲の印象も変わったりするので、譜面を作り始めるようになってからは音の聴こえ方も変わっていきましたね。自分で作る曲もそうですし、Ryu☆君が作っている曲でも、ここでこうなったらゲームとして遊んでも気持ちいいなって。

── なるほど。では収録する楽曲の選考はどのようにされているのでしょうか？

TAKA　こちらから希望を出させていただくこともありますけど、基本的にはEXIT TUNESさんからご提案いただくという形ですね。

UTO　おかげで僕も、これがいいんじゃないかなっていうのが徐々に見えてきて、提案したときに意見が一致するとうれしいです。

── EXIT TUNESの中では、収録する曲の選考はどのよう決められているのでしょうか？

UTO　社員の意見を聞いた上で、僕の持ってるオリジナルな部分と合わせて最終的に僕が提案します。もちろん多方面から考えたそのときに一番ベストな選曲を提案します。

TAKA　これも『SOUND VOLTEX』の特徴だと思います。今までのBEMANIシリーズは僕たちコナミの人間が仕掛け人になっていますが、『SOUND VOLTEX』はEXIT TUNESさんも仕掛け人になっているし、公募によって一般の方々も仕掛け人になっています。こうやっていろんな人が自分の可能性を試せる場所なんだという先陣をEXIT TUNESさんに切っていただいているところが大きいですね。実際EXIT TUNESさんが選んでくれた曲のおかげで非常に盛り上がっていますし、EXIT TUNESさんの拡散場所という面でもすごくいい相乗効果が出ていると思っています。

UTO　そう言っていただけるとうれしいです。声を掛けていただいたときから『SOUND VOLTEX』を全面的に支援していくと決めていたので。

『SOUND VOLTEX』で切り開く新たなシーン

── 実際に楽曲が収録され、それぞれのファンからはどのような感想や意見が寄せられましたか？

UTO　僕がうれしかったのは、ゲームセンターに行く若い人が増えたことです。twitterを見ても、今日はこの曲をやったとか、ゲームセンターに初めて行って楽しかったとか、友達が増えたとか、そういうツイートが多くてうれしかったです。それに、BEMANIファンの方もそういう新しい機種を温かい目で見てくれている感じもうれしかったですね。

TAKA　僕らとしては、BEMANIファンからは少なからずネガティブな意見が出るだろうなとある程度想定してはいたんですが、実際は思ったほどありませんでしたね。これをIIDXシリーズでやろうとしたらかなり無理があったと思いますが（笑）。

── 確かにそうですね（笑）。さて、実際にゲームセンターでEXIT TUENSの楽曲が配信されてかなり賑わいを見せていますが、そんななかでもEXIT TUNES ACADEMYで『SOUND VOLTEX』の試遊台が設置されていましたね。

TAKA　今後もこういったものはやっていきたいですね。

UTO　僕もそう思っています。こうして新しい世代に向けて新しいシーンを作っていきたいですね。『SOUND VOLTEX』とタッグを組ませていただいたおかげでこういう形ができて、本当にうれしいです。

── そういえば、EXIT TUNESのファン層は年齢層が低いですね。

UTO　ライブ制作も年齢層が低いお客さんに合わせて、通常のライブよりも安全に気を付けています。やはり想定外のことも多くて、ライブハウス側も気が付かないことも多く、日々ご意見をいただきながら、ご両親も安心して見られるライブを目指しています。結構親子で来場される方も多いんですよ。アンケートを読むと、娘が行くので付いて来たらすごく面白かったといった意見もいただくので、ぜひご両親も楽しみに来てくださるとうれしいですね。

── それにより『SOUND VOLTEX』の年齢層も下がりましたね。

UTO　実際に、ゲームセンターが楽しい場所だということすら知らない若い子がたくさんいます。ゲームセンターに行かなくなっているんですよね。ですからその世代にゲームセンターは楽しいよと伝えたいです。ゲームセンターは昔と比べると非常に安全ですし、みんなが楽しめるアミューズメントの場として紹介していきたいです。だからそこを『SOUND VOLTEX』にもどんどん切り開いてほしいですね。

── それらを踏まえまして、今後どのような展望をお持ちですか？

TAKA　これはちょっと言えないことが多いのですが、ひとつ言えることは、1年後ゲームセンターにおける『SOUND VOLTEX』の存在感は現在の倍以上になっていると思います。これはぜひ期待してください。



UTO　僕は、いかにゲームセンターへ人を連れて行くかを目標にしています。僕自身がRyu☆君とかにゲームセンターの現状を教えてもらい、目から鱗が落ちたことも多かったんですが、同時に、僕らにももっと協力できることがあると思ったんです。だから今後は『SOUND VOLTEX』で初めてゲームセンターに触れるという人を増やしていきたいですね。

── それはうれしいお言葉です。最後にファンへ一言お願いします。

UTO　『SOUND VOLTEX』がゲームセンターを変える！　といったところですかね。

TAKA　それいいですね！　僕もそれで（笑）。ぜひこれからも応援よろしくお願いします。

トピックス02　SOUND VOLTEX BOOTHに収録されているEXIT TUNESをチェック！

EXIT TUNESで高い人気を誇る楽曲が、現在SOUND VOLTEX BOOTHには多数収録されている。その収録曲は以下の通りだ。聴き込んだあの曲やこの曲が迫力のサウンドで体感できる。まだプレイしたことが無いEXIT TUNESのファンも、ぜひプレイしてみよう！

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カーニバル	[illegible]	六兆年と一夜物語	kemu feat. IA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ソラヘドライブ	ぐるたみん		
[illegible]	[illegible]	Black Board	[illegible]
天ノ[illegible]	164 feat. GUMI	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	再教育	Neru
Nyan Cat	daniwellP feat. 桃音モモ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

新キャラの性能評価と梅田を大解剖！

ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER STRATOS™

10月初旬に実施された大型バージョンアップ。それにより、新しい武器や、ウェポンパック、新マップの実装に加え、新たなイベントが開催された。これらの状況を受け、戦況が変わり、全国大会に向け大きな盛り上がりを見せ始めたぞ！

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age　協力：げっつ☆先生
※この記事はVER1.21を元に作成されています。


新たな武器が戦場を変える！　新要素をよく理解して戦場を駆けろ！

大型バージョンアップで戦場は大きく変化！

バージョンが「1.21」へと進化し、さまざまな要素が追加された本作。これまでとはキャラの編成、使用するウェポンパック、選ばれるマップなど、さまざまな点が今までよりも大きく変化した。

単純にウェポンパックや武器が追加されただけでなく、既存のウェポンパックも、各武器レベルの見直しだけでなく、武器そのものが違うものへと変化したものも。さらには、コストもこれまで一定の数値のパターンだけだったが、キャラクターやウェポンパックの内容によって細かく調整を受け、さまざまなコスト帯が存在するようになった。

これにより、味方全員が撃破されても、ギリギリ勢力ゲージが残る組み合わせには、新たなチームパターンが生まれることになり、戦略の幅が大きく広がった。そして、新キャラも発表され、その追加後はより激しい戦いが展開されること間違いなしだ！

新たに実装された武器

ここでは、新しく追加されたウェポンパックの簡単な解説を掲載する。新武器からウェポンパックを逆引きできるような構成にしているぞ。

軽量型指向性シールド

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
風澄	標準型「アサルト」	Lv.2	1700
風澄	低コスト型「アサルト」	Lv.1	1500
鏡磨	しづね型「ヴァンガード」	Lv.1	2000
羅漢堂	特攻型「ウォーリア」	Lv.3	1900

「軽量」と付いているこのシールド、基本的には通常の指向性シールドに比べ、[illegible]少ない。当然、そのため破壊されやすいのが欠点だが、その分、リロードが早めとなっている。「1.20」での変更で、指向性シールドとエリアシールドはリロードにかかる時間が[illegible]、これまでのように[illegible]していると、かなりの[illegible]用不可になったが、こちらはその間隔が短いのだ。ある程度逃げ回っていれば切り返しで再利用できるぞ。

スタンロケットランチャー

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
風澄	強襲型「レンジャー」	Lv.2	1900
しづね	低コスト型「アサシン」	Lv.2	1500
ジョナサン	支援型「バスティオン」	Lv.3	2100

通常のロケットランチャーと違い、ヒットすると相手がスタンするという武器。弾は、一定距離を進むか障害物などにヒットすると爆発し、その爆風の範囲は広め。空中でも爆発するので、[illegible]点が通常のロケットランチャーより[illegible]。ただし、射程はやや短い。ヒット時は、距離が近ければ格闘攻撃を、離れているときと他の敵が近くに居るときは射撃で追撃しよう。

ライトアサルトライフル

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
風澄	強襲型「レンジャー」	Lv.3	1900
鏡華	標準型「ヒーラー」	Lv.2	1900
草陰	標準型「ストライダー」	Lv.2	1800
草陰	高火力型「ストライダー」	Lv.3	2000
主水	支援型「ハンター」	Lv.3	1900

これまで紹介した「ライト」と付いている武器と同じく、軽量のアサルトライフルで、アサルトライフルに比べると射程が短く威力も低め。ただし、弾数がやや多めな点がありがたい武器。リロード時間もアサルトライフルに比べると短めで、[illegible]。[illegible]ヒットさせるかが鍵だ。

ハンドグレネード

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
鏡磨	標準型「カーネイジ」	2	1700
鏡磨	高火力型「カーネイジ」	2	2100
鏡磨	低コスト型「カーネイジ」	2	1500
鏡華	標準型「サポート」	3	1800
しづね	標準型「エクスプローダー」	3	1700
しづね	強襲型「エクスプローダー」	5	2100
オルガ	後方支援型「スナイパー」	2	1800
オルガ	改良後方支援型「スナイパー」	3	2200
アーロン	遠距離型「ソルジャー」	2	2100
草陰	標準型「ストライダー」	3	1800
草陰	高火力型「ストライダー」	5	2000
主水	爆装型「バトルマスター」	3	2100

放物線を描いて飛び、一定時間後に爆発する武器。着発式のグレネードと違い、障害物などに当たっても爆発しない。射程は短めで、爆風の範囲は広め。相手の移動先に投擲して爆風でダメージを狙うのが基本。直撃させれば爆発するので、ジョナサンなどには当てやすい。ただし、弾数が非常に少ないので、あまり気軽に使用するとすぐに弾が切れるので注意。武器を切り替えながら使い、リロード時間を稼ごう。

ライトショットガン

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
風澄	標準型「アサルト」	Lv.2	1700
風澄	強化型「アサルト」	Lv.4	2000
風澄	低コスト型「アサルト」	Lv.2	1500
鏡磨	低コスト型「ヴァンガード」	Lv.2	1400
鏡華	低コスト型「メディック」	Lv.2	1400
アーロン	近距離型「ソルジャー」	Lv.2	2200
草陰	標準型「インフィルトレーター」	Lv.4	2000

通常のショットガンに比べ、軽量のショットガン。ショットガンに比べ、射程が短く威力がやや低い。その代わり、高速での連射が可能で、初弾をヒットさせればそのまま全弾ヒットするほどの連射が可能。また、弾数がやや少なめになっている分、リロード時間も短め。特に、Lv.2のライトショットガンは、ヒットしてもこれ単体ではまずダウンを奪えず、[illegible]という特殊な性能となっている。相手に接近し、[illegible]て再び攻める……といった扱いが基本となるだろう。

回復銃

所持キャラ	ウェポンパック名	レベル	コスト
鏡華	近距離型「メディック」	Lv.3	1600

現時点では片桐鏡華専用の武器であるこの回復銃。通常の回復ライフルとはかなり使い勝手が違ってくるので扱いに注意が必要。まず、回復量だが、これはかなり低めとなっている。ただし、その分本人にくる反動も少なめだ。そして、射程も[illegible]ある。また、[illegible]優れ、素早く連続でヒットさせられる。さらに、リロードも一括で全弾回復する上、リロード時間も短めなので、[illegible]武器だが、性能はまずまずといえる。

※Ver.1.21時点でE 988と真加部主水のみが所持する固有武器と、右ページに掲載しているVer.1.21にて追加されたロングバレルビームライフルは、上記表に含まれていません。

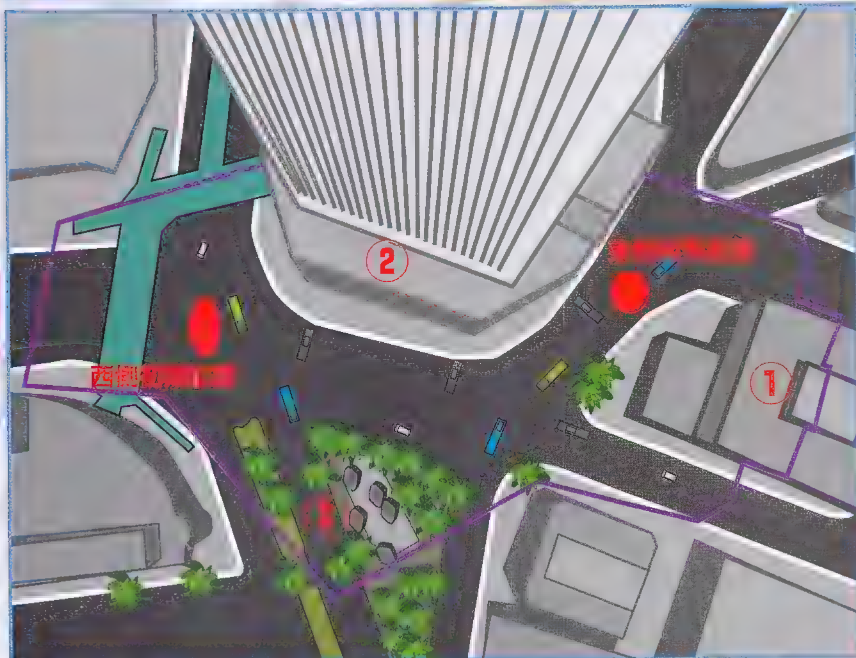
アルクトゥルス掲示板　現在は、新しいマップということもあって梅田ステージが選ばれることが多い（BGMも人気の理由か？）それ以外では、これまでは池袋が人気で、現在もよく選ばれている。このステージは、中〜近距離キャラが戦いやすく、障害物を駆使した動きなどで思いの外実力差が出やすいため、さまざまなプレイヤーに好まれている。なお、関西プレイヤーは難波が好き、との噂もアリ（笑）。

WEAPON

現在人気No.1MAP!?

大阪／梅田エリア

新マップ梅田は、道路を主戦場としたマップ。遮蔽物が少なく、やや混戦になることも。しかし、だからこそ重要になるポイントを覚えてそれを活用することが大事。しっかりと地形を把握し、状況に応じて有利になるようにポジショニングをしたいところ。



① 狙撃、遠距離攻撃に適したポイント

[illegible]



[illegible]

② 高台となる数少ないポイント

[illegible]



[illegible]

③ 身を隠して距離を詰める!

[illegible]



[illegible]

Ver.1.21で実装される壁紙DLレンタルウェポンパック

キャラクター	ウェポンパック名	ダブル（左）	ダブル（右）	サイド	タンデム	コスト	耐久力
オルガ・ジェンテイン	ビーム兵装型「スナイパー」	トラップガン（地雷）Lv.3	ビームガン Lv.4	グラビティガン Lv.3	ロングバレルビームライフル Lv.4	1900	360
アーロン・バロウズ	遠距離型「ソルジャー」	ハンドグレネード Lv.2	ビームガン Lv.4	ビームマシンガン Lv.3	ロングバレルビームライフル Lv.4	2100	360
レミー・オードナー	制圧型「ヴィンディケイター」	指向性シールド（反射型）Lv.4	ビームガン Lv.5	ニードルガン Lv.5	ビームライフル Lv.5	2300	350

[illegible] オルガも、これで活躍できるか!? ロングバレルビームライフルの性能は次ページの[illegible]988のウェポンパック解説で触れているので、そちらを参照してほしい。



クシー
ξ988

CV:藤田咲

さまざまな局面に対応する万能アンドロイド!

ξ(クシー)988は、小柄な体躯のアンドロイドだ。その体躯に見合った基本性能を持っており、どちらかといえば機動力に優れた性能となっている。飛行時間はやや長めという程度だが、特筆すべきはジャンプの性能。草陰をも上回るジャンプ性能を誇り、慣性を使った連続ジャンプは最大で10回可能となっている。そのため、高所を押さえて攻撃する能力に長けており、また飛行速度に関しても及第点の性能といえる。

基本的には、射撃寄りの戦いがメインとなる。どのウェポンパックでも何かしら強力な遠距離射撃武器を持っているので、それを頭上から狙っていこう。

格闘は、レバー上+格闘が相手を浮かせるのだが、かなり前方上空に浮かせるので、射撃→格闘といった追撃はほぼ不可能。何かしらの射撃で追撃してダメージを稼ごう。

なお、レバー下+格闘が上から強襲するタイプで、レバー右+格闘が右に動きつつ、ヒットするとこちらも相手を浮かせるぞ。

ジャンプ回数	10回
ダッシュ回数	5回
飛行時間	約3秒



内蔵型と思われる他のキャラに無い独特のウェポンに加え、優れたジャンプ性能。これらを駆使して上空から大ダメージを狙っていく! もちろん、多様なウェポンパックも用意されているので、いろいろと好みの組み合わせを探してみよう。

ξ988のウェポンパックの特徴

共通の武器として性能を覚えておきたいのが、ビームフィンガーガンとフィンガーバルカンだ。ビームフィンガーガンは、横五方向に弾をばら撒く武器で、攻撃範囲は広いが単発の威力は低め。近距離で使うか、左右両手の攻撃を同時に当てないとダメージを稼げないぞ。フィンガーバルカンは連射性能が非常に高いのだが、とにかくダウン値が低い。しっかりヒットさせないと弾切れ時に逆襲される可能性も。連射速度が速いぶん、弾切れも早い点にも注意しておこう。

遠距離型「センチネル」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	ビームフィンガーガンLv.2	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガンLv.2	2000
サイド	ビームマシンガンLv.3	HP
タンデム	ホーミングレーザーLv.5	330

サイドスタイルがビームマシンガンになったことで、遠距離寄りの組み合わせになったウェポンパック。ただし、使い勝手が良くなった分、耐久力がコストの割に低めとなっている。このウェポンパックを使うのであれば、ビームマシンガンの射程ギリギリを維持し、敵の攻撃をくらわないように立ち回るのが大事。ミニマップもよく見よう。

標準型「センチネル」	初期装備	
ダブル(左)	ビームフィンガーガンLv.3	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガンLv.3	1900
サイド	グレネードランチャーLv.3	HP
タンデム	ホーミングレーザーLv.3	360

カード無しでも使用できるウェポンパック。グレネードランチャーは時限式で、起爆可能なもの。タンデムスタイルのホーミングレーザーは、初弾がヒットすることで、その後ガンデバイスの向きを変えても後半部分がヒットするという仕組み。射線上に居る敵を巻き込んだりもできる。発射までややタイムラグがある点には注意しておこう。

狙撃型「センチネル」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	トラップガン(拘束)Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガンLv.2	2200
サイド	グレネードランチャーLv.4	HP
タンデム	ロングバレルビームライフルLv.4	360

長遠距離に特化した武装で、ロングバレルビームライフルというビーム式のライフルを使う。このロングバレルビームライフルは、通常のスナイパーライフルに比べやや弾速は遅いが、威力がすさまじい。コストに見合っただけの破壊力を期待できるぞ。中距離をグレネードランチャーでカバーできれば、対応できる局面が増えるので、要練習だ。

標準型「リコン」	NESiCA登録時追加	
ダブル(左)	フィンガーバルカンLv.2	コスト
ダブル(右)	フィンガーバルカンLv.2	1700
サイド	グラビティガンLv.3	HP
タンデム	ロックオンミサイルランチャーLv.3	360

こちらはNESiCAを登録することで使える初期ウェポンパックの二つ目だ。ξ988のウェポンパックの中ではもっともコストが低いのがある意味ウリといえる。フィンガーバルカンは弾数が少ないので、確実にヒットするとき以外は、左右を交互に使うのも有効。ロックオンミサイルランチャーを所持していることもあり、どちらかといえば遠距離型だ。

汎用型「リコン」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	フィンガーバルカンLv.3	コスト
ダブル(右)	フィンガーバルカンLv.3	1900
サイド	マシンガンLv.4	HP
タンデム	ロックオンミサイルランチャーLv.4	380

近〜遠距離すべてで使い勝手の良い武装をそろえたまさしく「汎用型」のウェポンパック。そのぶん高い火力は期待できないが、耐久力が380あるのがうれしい。強いて欠点を挙げるなら、この武装でξ988を使う理由があるのか? という点が気になるぐらい。とはいえ、下記囲みでも書いているが、武器で迷うことが少ないぶんξ988の基本性能を学ぶには最適といえる。

オススメウェポンパック

[illegible]



アルクトゥルス掲示板

[illegible]

真加部 主水 CV:秋元羊介

必殺の火力を誇る武術の達人!

草陰の武術の師匠にあたる主水は、見た目どおりのパワー重視のキャラだ。体が大きな分、移動速度はやや遅め。ただし、羅漢堂のように、飛行の始動に大きなスキが無く、スムーズに動くことができる。しかし、その体躯と速度は大きなネックになり、どうしても弾を避けるのに苦労する場面も。このキャラを使うのであれば、障害物の配置をよく覚え、それを利用して攻撃を回避する必要があるだろう。ただし、体躯に見合った耐久力は備えているので、倒されにくいのは確かだ。

所持武装は、どちらかといえば単発で高火力のものが多いのが特徴。たとえ弾が避けられなくとも、その前に強力な一撃を、といったことも可能。

なお、格闘攻撃の威力は高めだが、浮かせ性能を持っているのが発生の遅めな左レバー+格闘のみとなっている(ただし、このキャラの左右の格闘は入力後にそれぞれの方向に大きく動く特殊な仕様となっているぞ)。また、レバー下+格闘は、カウンタータイプのものになっているので、暴発には注意したい。



ジャンプ回数	7回
ダッシュ回数	5回
飛行時間	約2.5秒



やや鈍重な動きに見合ったパワフルな攻撃。ただし、飛行の持続時間そのものは平均よりやや下程度で、ジャンプの性能も平均レベルはキープしている。飛行速度そのものは遅めだが、機動力が極端に低い、というわけではないぞ。

主水のウェポンパックの特徴

ダブルガンスタイルのマグナムは、草陰が持つものと同じタイプで、弾数が多いのが優秀。また、複数のウェポンパックで所持する独特の武器であるクロスボウガンは、ヒットすると相手の移動速度が低下する。ある程度連射も効く武器なので、一度ヒットさせればダウンさせるまで連続ヒットさせることも。可能であれば、タンデムなどの高威力の武器に素早く切り替えて攻撃してもいい。ただし、あくまで遅くなるだけなので、確実に追撃可能なわけではない。ヒット率は自身のAIM力次第だ。

標準型「バトルマスター」	初期装備	
ダブル(左)	マグナムLv.4	コスト
ダブル(右)	マグナムLv.4	2000
サイド	クロスボウガン(高重力)Lv.2	HP
タンデム	マルチボムランチャーLv.4	410

NESiCA無しでも使用可能な初期ウェポンパック。使い勝手は上々で、十分な火力もある。コスト比の耐久力がほかに比べてやや低めだが、それでも410あるので、他キャラと比較すれば高い部類に入る。ちなみに、マルチボムランチャーは、三発連続発射が可能で、弾道に三連続で爆風を発生させる。ただし、地面などに当てるとその場で三つ爆発してしまうぞ。

標準型「ハンター」	NESiCA登録時追加	
ダブル(左)	ハンドガンLv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガンLv.3	1700
サイド	クロスボウガン(高重力)Lv.3	HP
タンデム	アサルトライフルLv.3	400

NECICA登録で使えるようになるウェポンパック。武装がバトルマスター系と違いやや貧弱で、高火力は期待できない。しかし、コスト1700で耐久力が高めな点は優秀。武装が遠距離寄りなので、どちらかといえば距離をとってクロスボウガンとアサルトライフルでダメージを稼ぐのがメインの戦い方となる。ほかのウェポンパックと使い分けるときは距離感の違いに注意しよう。

爆装型「バトルマスター」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	マグナムLv.4	コスト
ダブル(右)	ハンドグレネードLv.3	2100
サイド	クロスボウガン(高重力)Lv.2	HP
タンデム	大型ボムランチャーLv.5	440

ややクセは強いが、高火力を期待できるウェポンパックで、名前の通り爆発に特化した武装がそろっている。その中でも、大型ボムランチャーは、着弾時に巨大な爆風を巻き起こす上、しばらく爆風が停滞する。連発すれば画面内に複数の爆風を発生させることも可能。相手の移動先や着地際に連発して爆風に巻き込むのが有効な使い方だろう。

支援型「ハンター」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	マグナムLv.4	コスト
ダブル(右)	スタンガンLv.2	1900
サイド	ボーラランチャーLv.3	HP
タンデム	ライトアサルトライフルLv.3	440

こちらは、相手を拘束する武器を複数そろえたハンター系のウェポンパックだ。ただし、しっかりとマグナムも所持している点はありがたい。普通の敵にはマグナムを、体の大きな敵にはスタンガンを、と使い分けられる点が優秀。難点は、ボーラランチャーで敵を捕らえても、自身には追撃に適した高火力武器が無い点か。

師範型「バトルマスター」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	マグナムLv.4	コスト
ダブル(右)	ステルス装置Lv.3	2300
サイド	クロスボウガン(高重力)Lv.3	HP
タンデム	マルチボムランチャーLv.5	480

師範型、というだけあってダブルガンスタイルが弟子と同じ形になっているのが特徴。サイドスタイルやタンデムスタイルの武器レベルも標準型より高いのが優れている点だ。ただし、ステルス装置は便利だが、体躯と速度の問題で弟子ほど回避能力に長けているわけではない点には注意が必要。ショットガンを持っている相手には要注意だ。

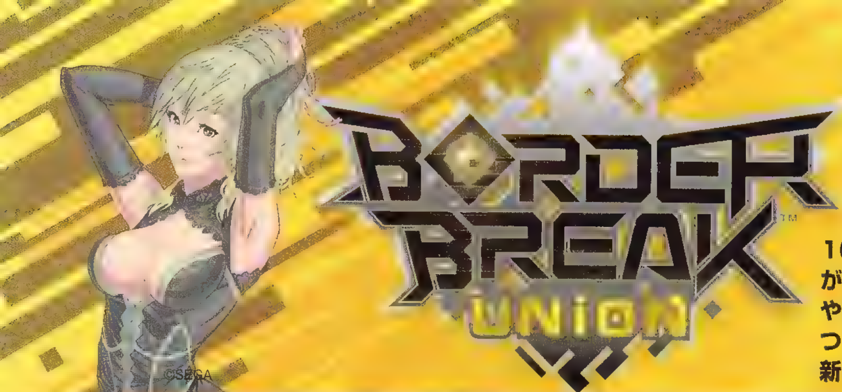
オススメウェポンパック

やや[illegible]ところではあるが、標準型「バトルマスター」がいいだろう。マグナム[illegible]ヒットの火力は[illegible]で、ほか[illegible]の武器がそろっている。離れた位置でサイドスタイルやタンデムスタイルの武器で[illegible]しつつ、接近したらマグナムで大ダメージを与えてダウン[illegible]ていくのだ。

また、ややコストは高くなるが、これを使いこなす自信があり、かつ強力な火力が欲しいのであれば、師範型「バトルマスター」もいいだろう。クロスボウガンをヒットさせた後などにも、大型ボムランチャーは敵を巻き込みやすく、最も火力が期待できるウェポンパックだ。その分、チームメイトに[illegible]ように慎重な立ち回りは必須だ。



NEWCOMER



©SEGA

新バージョン徹底攻略&牛マン、白石稔「共闘」インタビュー!

10月11日に『Ver.3.0』が稼働開始。気になる武器や機体、ユニオンバトルについて紹介&攻略するぞ。新たな局面を乗り切れ!

ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ+6ボタン+タッチパネル
■稼働日　：2012年10月11日(稼働中)
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text：OYZ

新ブランド「雷花」登場

軽・中量級の新ブランドがロールアウト。もう乗りこなしているかな!?



雷花 raika

独特な丸みを帯びた形状の雷花シリーズ。軽・中量機体で装甲は薄めだが、機動力は高めだ。セットボーナスのブースターUPを活用すれば、より軽快に動ける。なお、雷花or雷花・燕共に脚部の重量耐性はD+。このため、強襲or狙撃ならある程度自由にカスタマイズできる。ただ、支援や重火力は、ほかを軽いパーツや武器にしないと超過する。



初期の雷花でそろえるとチップ容量は8.3ある。いろいろなチップを積めそうだ。

◇雷花性能表

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
雷花	頭部	2.8	510	D+	C+	B−	C
	胴体	2.3	1,130	C−	ブースター	SP供給率	エリア移動
					C+	C−	B−
	腕部	1.4	830	C	反動吸収	リロード	武器変更
					C+	C+	C
	脚部	1.8	960	C−	歩行	ダッシュ	重量耐性
					C+	B	D+(4750)
雷花・燕	頭部	2.7	530	C−	射撃補正	索敵	ロックオン
					C	B	B−
	胴体	1.8	1,090	D+	ブースター	SP供給率	エリア移動
					C	B−	B−
	腕部	0.7	780	D+	反動吸収	リロード	武器変更
					D+	B+	C+
	脚部	1.0	940	D+	歩行	ダッシュ	重量耐性
					D−	A−	D+(4750)
セットボーナス					ブースターUP		

初期の雷花は、装甲が頭部のみD+と薄め。脚部のダッシュはBと標準的。目を引くのは、チップ容量の数値が非常に高く合計8.3になること。一方、雷花・燕は、装甲は頭部がC−で厚く、他はD+と薄めだ。脚部のダッシュA−が高性能なのでオススメしたい。

新武器/派生武器

各兵装に新武器が一つ、既存の派生武器が一つ支給された。その性能や特徴を紹介しよう。

強襲兵装

M92ヴァイパー



人気のM99サーペントの後継武器。瞬間火力が大きく上がったものの、連射精度は落ちる。近距離戦闘主体で立ち回ろう。シリーズを通してフルオートなので、扱いやすい。

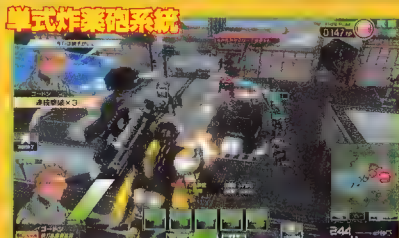
ダブルクロー系統



両手部分に装着する爪状の近接武器。両爪それぞれに攻撃判定があるので、正面なら両爪を当てやすく、2ヒットする。特殊攻撃は前進の速度が遅いので、移動手段には向かない。

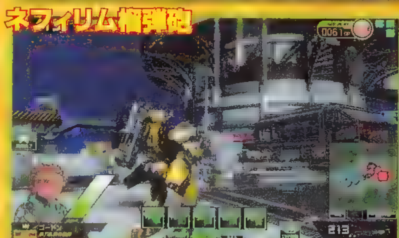
重火力兵装

単式炸薬砲系統



着弾すると爆発する機関砲。やや高所から敵の足元に撃ち下すといい。集団にも有効だ。ただし、密着距離では自爆に注意しよう。主武器として、攻撃属性が爆発な点にも注目。

ネフィリム榴弾砲



発射から着弾が非常に早い榴弾砲。一度に3発の榴弾を同時に撃ち出す。威力は標準的で、射程距離は260mとやや短め。目視で敵を確認して、その頭上に撃ち下すといい。

◇新武器性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
M92ヴァイパー	連射	実弾	190	280	62発×18	毎分900発	D+
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃		
ダブルクロー	近接戦闘	近接	240	連撃Lv1	Lv1		
コンバットクロー	近接戦闘	近接	310	連撃Lv2	Lv2		

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
単式炸薬砲	連射	爆発	430	1,250	30発×9	毎分200発	B−
双門炸薬砲	連射	爆発	520	580	64発×6	毎分360発	B+
単式炸薬砲・猛虎	単射	爆発	450	1,400	40発×7	毎分180発	A
	効果	攻撃属性	重量	威力	発射弾数	射程距離	チャージ
ネフィリム榴弾砲	遠距離砲撃	爆発	1,030	10,500	3	260m	45秒

狙撃兵装

MLZ-シグニーズ系統



充てんして撃つと、横並びで3本のニュード弾を発射する。このため、照準がほんの少し横にズレても1本だけ当たることがある。基本的には高威力の最大充てんで撃とう。

セントリーガンSHG



ショットガン型の設置砲台。近距離だと威力が高い。人気のセントリーガンLZは目立つが、これは実弾なので目立たない。このため、設置場所を工夫すれば破壊されにくい。

支援兵装

ハガード・タフ



ハガードの最新型で単射の銃。威力が2,400と、これまでに無い破壊力を持つ。クリティカルショットなら装甲C＋以下で吹き飛び、フルロージーでさえノックバックする。

リペアフィールド系統



自機の周囲に球状の回復フィールドを展開する武器。ON／OFF式なので動作が無く、展開しながら攻撃できる。回復スピードは非常に遅め。戦場で非常に目立つのが弱点か？

◇新武器性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	充填時間
MLZ-シグニーズ	単射	ニュード	360	最大2400×3	3発×5	4.0倍	2.5秒
MLZ-シグニーズII	単射	ニュード	380	最大1800×3	5発×4	4.0倍	1.5秒
	効果	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	
セントリーガンSHG	自動攻撃	実弾	450	230×8	3発×∞	毎分800発	

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
ハガード・タフ	単射	実弾	240	2,400	6発×12	毎分90発	C+
	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理速度	効果範囲	チャージ
リペアフィールド	修理/再始動	ー	530	最大40秒	C−	半径15m	35秒
リペアフィールドβ	修理/再始動	ー	570	最大30秒	C−	半径20m	40秒

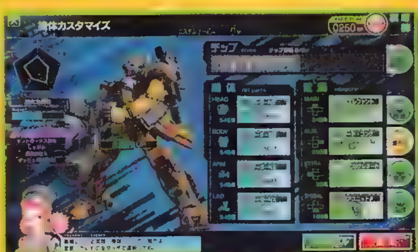
新チップ

16種類のチップが新登場。フェイタルアタックや大破防止など、面白いものが多いぞ。

特殊機能系の中では、大破防止に注目。索敵センサー支援との相性がいい。大破したときすぐに索敵センサーが消滅するが、このチップでその時間を無くせる。また、重量級重火力に装着して、味方の再起動を期待するのも面白い。

機体強化系は、近距離ロックズームIIに注目。ロックオン距離の長い頭部パーツと併用すれば、遠くの敵にも的確に射撃できる。

アクション系のスライディングは、初期だと倒れにくい。IIにすれば重量級以外を吹き飛ばせる。



重量耐性IIが250→150に。旧Ver.の定番アセンブルで組むと大きく重量超過する。新しいアセンブルを考える必要があるか。



スライディングはヒットしても倒れないことが多い。ダウンを奪いたいならスライディングIIがオススメ。

系統	チップ名	コスト	説明文	能力詳細補足
特殊機能系	水中移動適性	1	水や溶岩による移動速度低下が軽減される。	水、溶岩による速度低下25%緩和
	高速精密射撃	1	精密照準中の照準の収束速度が上昇する。	精密照準中の照準収束1.2倍
	フェイタルアタック	1	敵機を撃破した際、即時大破させやすくなる。	7,000以上のダメージで敵を撃破すると大破になる
	大破防止	1	大威力の攻撃で撃破されても、即時大破しなくなる。	—
機体強化系	地形ダメージ軽減	1	水や溶岩などから受けるダメージが軽減される。	ステージギミックによるダメージ25%軽減
	地形ダメージ軽減II	3	水や溶岩などから受けるダメージが大きく軽減される。	ステージギミックによるダメージ50%軽減
	近距離ロックズーム	1	近距離ロック時のズーム倍率が強化される。	近距離ロックのズーム倍率＋0.1倍
	近距離ロックズームII	2	近距離ロック時のズーム倍率が大きく強化される。	近距離ロックのズーム倍率＋0.3倍
	精密照準ズーム	1	精密照準のズーム倍率が強化される。	精密照準のズーム倍率＋0.5倍
	精密照準ズームII	2	精密照準のズーム倍率が大きく強化される。	精密照準のズーム倍率＋1.0倍
	実弾速射II	4	実弾属性を持つ攻撃の連射速度が大きく上昇する。	連射速度1.08倍（属性の割合によって上昇値減少）
	爆発範囲拡大II	4	爆発属性を持つ攻撃の爆風範囲が大きく広がる。	爆発半径＋2m（属性の割合によって上昇値減少）
	ニュード威力上昇II	4	ニュード属性を持つ攻撃の威力が大きく上昇する。	威力1.07倍（属性の割合によって上昇値減少）
	近接攻撃強化II	4	近接属性を持つ攻撃の威力が機体パーツの総重量に応じて大きく上昇する。	威力{1＋（機体総重量×0.00015）}倍（属性の割合によって上昇値減少）
アクション系	スライディング	1	大きく前進しながらスライディング攻撃を繰り出す。操作：ダッシュボタン×2	威力1,500（近接）ダメージの3倍がよろけ／吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	スライディングII	2	大きく前進しながら強力なスライディング攻撃を繰り出す。操作：ダッシュボタン×2	威力2,500（近接）ダメージの3倍がよろけ／吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される

これで協力戦も大丈夫!

ユニオンバトルの流れ

ユニオンバトルは、プラント奪回戦と巨大兵器迎撃戦の二つのフェイズに分かれている。その中でどうのように戦っていくか?簡単な流れを紹介しよう。

フェイズ1:プラント奪回戦

自ベースから作戦開始
↓
ひたすらプラントを占拠
↓
全プラント占拠or一定時間経過
↓
フェイズ2へ

まずは自ベースからスタート。「旧ブロア市街地～石路の連合戦～」の場合、手前のプラント三つが中立、残り全部が赤く敵勢力となる。大攻防戦の攻撃側と同じような始まり方だ。

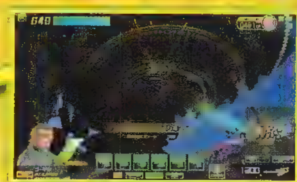
まずは、プラントをどんどん占拠していく。二人一組で行動すると効率的だ。機動力が重要になるので、強襲に乗るのがオススメ。なお、残り敵プラントが減ると敵CPUが増えるので、軽い戦闘になることもある。とはいえ、このフェイズは前哨戦といったところ。本番は巨大兵器迎撃戦だ。


プラント奪回戦は、強襲で出撃するといい。大半は占拠することで終わる。その後、巨大兵器迎撃戦前に兵装を交換できる。

フェイズ2:巨大兵器迎撃戦

巨大兵器を攻撃
↓
どこかのプラントに巨大兵器侵攻
↓
プラントを防衛
↓成功 → 自コアノーダメージ
↓失敗 → 自コア大ダメージ

数回繰り返す


侵攻中。このときは、敵巨大兵器は黄色いバリアに覆われ無敵状態になる。攻撃してもムダだ。


プラント防衛に失敗すると、自コアがレーザーで攻撃を受ける。何回も続くと陥落してしまう。

ベースを防衛しつつ、巨大兵器を攻撃
↓成功 → 時間内まで防衛or巨大兵器破壊
↓失敗 → 自コアゲージが0になる

} 自ベース付近

まずは、巨大兵器を攻撃しよう。下部には大量の砲台が配置されているので、それを破壊する。上空を見上げて、ある程度の距離を撃ち上げることになる。威力が高く、真っすぐ飛ぶ武器がいい。重火力がオススメで、チャージカノンCや榴弾の上昇部分で簡単に破壊できる。また、時間で出現するサテライトバンカーなら、複数の砲台を同時に攻撃できる。真下に設置すれば大ダメージだ。

敵が侵攻すると巨大兵器は無敵になる。侵攻されているプラントに表示が出るので、そこに進むドローンや強化機兵、エース機を撃破しよう。自分がプラントに居座り占拠することも重要だ。この侵攻を繰り返しながら巨大兵器は自ベースに接近する。最接近した場合には、自コアを防衛しつつ巨大兵器を攻撃。味方と役割を分担して時間まで守り切るor巨大兵器を破壊できれば勝ちだ。

機能停止したら巨大兵器内部へ進め!!

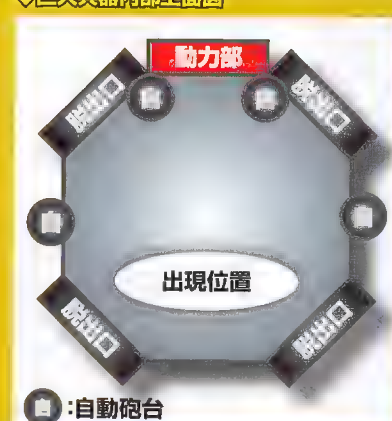
巨大兵器に一定量のダメージを与えた後、サテライトバンカーを当てると機能停止状態になるぞ。

機能停止状態になると、巨大兵器から真下に向かって"黄色い筒状のエフェクト"が伸びる。このエフェクト下でアクションボタンを押すと、巨大兵器内部に移動できる。巨大兵器の内部から、弱点の動力部を攻撃しよう。なお、一定時間が過ぎると巨大兵器が再起動する。再起動まで内部に居座ると強制的に大破してしまい、貢献－20ptになる。その前に脱出口から地上に退避しよう。


これは巨大兵器内部。真ん中に見えるのが弱点の動力部だ。脱出する際の目安は床や天井。光り始めたら脱出準備を!


脱出口はわずかに緑色に発光している。右のイラストを見て脱出口を確認しておこう。後ろ側にも脱出口があるぞ。

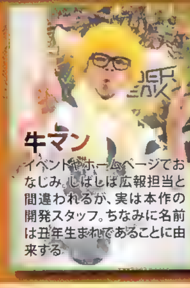
◇巨大兵器内部上面図



開発スタッフ　　ゼラ役ボイスアクター

牛マン&白石稔 ユニオン稼働記念インタビュー

10月中旬から稼働し、ユニオンバトルが実装されたのを記念して、イベントなどでおなじみの牛マン氏と声優の白石稔さんを直撃！「ユニオン」をより楽しめる貴重なお話の数々を伺った



牛マン
イベントやホームページでおなじみ。しばしば広報担当と間違われるが、実は本作の開発スタッフ。ちなみに名前は丑年生まれであることに由来する



白石 稔
エース機を操るゼラのCVを担当し、本作のプレイヤーでもある声優・シンガーソングライター。出演作は『蒼穹のファフナー』『らき☆すた』、『日常』など多数

ユニオンバトルの構想は『Ver.2.0』からあった

──今回のユニオンバトルはシリーズ初の協力戦となります。これはいつごろ企画されたのですか？

牛マン　企画自体は『Ver.2.0』を開発していたころからあったっす！　本当は「サテライトバンカーとユニオンバトルを一緒に導入して『Ver.3.0』として出そう」と計画してたけど、サテライトバンカーだけでも十分に面白いじょん！　エーン、ユニオンバトルはもうちょっと吟味してもっとオモシロイものにしちゃおうってことで『Ver.2.7』が生まれたっす！　Ver.2.7でサテライトバンカーに慣れてもらってー、『Ver.3.0』のユニオンバトルで実践してーって思って。今までは最大10対10の対戦というのをゲーム性として押してきて、それは今後も変わらないんだけど、「新生ボーダーブレイク」として、もう一つ軸となるゲーム性「協力戦」を取り入れてみようってことで実現したっすね！

──白石さんが声を担当されたゼラというキャラクターは、どんな経緯で生まれたのでしょうか？

牛マン　ユニオンバトルでは敵軍の「ツィタデル」という母艦を倒すのが目的だけど、無人で動いているのも味気無いだろうってことで、絶対的に強いエース機としてゼラ様が誕生したっす！

──ボイスを白石さんにオファーされたのは、どのようないきさつで？

牛マン　ぶっちゃけ、自然な流れだったっすね（笑）。

白石　（笑）。ありがたいですね。

牛マン　キャラデザインの段階から、白石さんのボイスをイメージしてたっす！

白石　それでこのイケメンが出来上がったわけですか！　セガさんは僕のイメージを正確に受け止めてくれていたんですね（笑）。

二面性のあるゼラの両方を演じられる適役

牛マン　白石さんにオファーするまでに白石さんが担当してたキャラクターの声をいろいろ聴いたっす。それで「こ、これはイケル！」と（笑）。中でもコラボもした劇場版アニメ『ブレイク ブレイド』のナイル役はよく聴かせてもらったっすなー。キャラクターはゼラ様とは全く違うんだけど、声のトーンや質感がイメージに合ってるじょん！ってなって。

白石　確かにあのキャラは、おちゃらけてはいるんですけどあまり三枚目になるのではなく、抑えた職業軍人的なテイストを逃がさないような演じ方でしたね。

牛マン　ゼラ様は戦況によって変身するんだけど、そのテンションのアゲアゲのボイスと、普段のクールなボイスの両方でイケそうだなと思ったっすね。

──ゼラ役のオファーが来た段階で、白石さんはどのような印象を持たれましたか？

白石　僕があまりやったことの無いテイストのキャラクターなのは確実だったので、事務所内で「何かの間違いじゃないよね？」という話になったぐらいです（笑）。一ファンとして『ボーダーブレイク』をプレイさせていただいていますし、こういう役をいただいたことがすごくうれしかったです。一度こういう役もやってみたいと思っていましたから。でも最初は、純粋に驚きました（笑）。

愛機は支援型ディスカス

──何パターンぐらいのセリフを収録されたのですか？

牛マン　数百種類ぐらいあるっす！　流れる石って思ったのが、セリフの中に「プラントAを侵攻するぞ」、「プラントBを侵攻するぞ」というのがプラントJまであるんだけど、トーンが変わらずに言えるんっすよねー。こっちでデータを入れ替えたみたいに（笑）。

白石　いろいろ教えてくれるので、ゼラを倒すためにはセリフをちゃんと聞いて、動きを把握しておいてほしいですね。

牛マン　ゼラ様を逆上させて変身させるために、じゃんじゃん攻撃を仕掛けるのも面白いっすよ。

白石　あの状態になると、急に速くなっていたりするんですかね？

牛マン　攻撃数が増えたりしてさらに強くなるっす。最初からやれよって話っすケド（笑）。

白石　最初は舐めてるってことですよね。収録で「クズども！」とか「雑魚ども！」とか、何回言ったか分からないですよ（笑）。

──ちなみに白石さんは普段、どんな兵装を使われているのですか？

白石　今はフルディスカスですね。元々はシュライクとかを使っていたんですけど、弾を避けるのが苦手なので、くらっても生き残れるようにしようと（笑）。『Ver.2.0』でディスカスを使おうと思ったのですが、パーツが集まるまではヘヴィガードを使っていました。支援型のディスカスなのに拠点を守るという不可思議な戦い方をしていますね（笑）。ディスカスで支援型にするとSPの回復が早いので、意外と強いんですよ。

今後のストーリー展開につながるヒントが!?

──『ユニオン』に関して、牛マンさんから読者に向けた耳寄り情報を聞かせてもらえますか？

牛マン　ユニオンバトルに出てくるゼラ様が率いる強化機兵は、ナクシャトラ社製の機体で構成されるので、エイジェンとナクシャトラ社との間にはナニか関係があるかもしれないっすね（ニヤリ）。エーン、強化機兵の中で1体だけ見たことの無い頭部パーツを付けている機体が居るので、探してみるのもオモシロイっすなー☆　そんな余裕は無いかモゥだけど（笑）。その辺りにまつわる謎は、今後明かされていくんじゃないかなぁ……メイビー（笑）。

──それでは最後に、プレイヤーの皆さんへメッセージをお願いします。

白石　ようやく『ユニオン』が稼働して、また一つ『ボーダーブレイク』の世界が広がったので、楽しんでいただきたいです。それと僕が演じているゼラをボコボコにできるのならやってみろ、できたらおめでとうと言いたいです（笑）。ゼラ様の妙技を味わっていただきたいと思います。

牛マン　『ユニオン』になって本作のステージが一段上がったんじゃないかと。これからも数年間、ボーダーのみなさんがビックリするようなパネェスモイ展開を仕掛けていくので、お楽しみにっす！！　Tシャツのような二次商品もたくさん用意してるのでマストバイっすよー☆



弾幕少女

ダンマクショウジョ



両夢[illegible]
美は、[illegible]
力で次[illegible]
ルドへと[illegible]
これで[illegible]
うやら、[illegible]
を使う[illegible]
湾曲の[illegible]
生して[illegible]ようらしい[illegible]
生直後[illegible]てのディ[illegible]
プにあこ[illegible]う術は無[illegible]
しか[illegible]帰還時に[illegible]
つかめ[illegible]た。大魔[illegible]
た魔力[illegible]え還ってく[illegible]
にその[illegible]還ゲートを[illegible]
来る。一度他次元だ[illegible]
ラレルートに、[illegible]
吹き返[illegible]てやれば[illegible]
洪水の[illegible]干上がった[illegible]
度水を[illegible]す要領。[illegible]
洞なら[illegible]、それに[illegible]
当然で[illegible]る。

五度[illegible]のパラレルワール[illegible]は、どうや[illegible]過去の世界のよう[illegible]。[illegible]史書で[illegible]覚えがある。あれ[illegible]シンジュク[illegible]、あそこはシブヤだ[illegible]う。

概念[illegible]となった自分が意[illegible]だけを飛ばし[illegible]、空から世界を見[illegible]している。[illegible]ても居心地がいい。もしかした[illegible]、今回は受肉が可[illegible]かもしれな[illegible]。

と、[illegible]った刹那、いきな[illegible]自身の物質[illegible]が始まった。暴走するチカラを[illegible]ントロールできない……。

――[illegible]ち、[illegible]る。

次に[illegible]が付いた時は、[illegible]の上だった[illegible]草で出来た床の上に[illegible]敷かれてい[illegible]。あ、もしかしてこれ[illegible]畳?

「あ、[illegible]さん!　この人気が[illegible]いたみたい[illegible]」

不思[illegible]と懐かしい少年の[illegible]が聞こえる[illegible]泉岳寺キョウヘイ[illegible]。

この[illegible]である少年との、[illegible]妙な夏休み[illegible]始まった。

ラフイラスト



シロガネヒナ先生からのコメント

シロガネヒナと申します。この度は弾幕少女「泉岳寺一美」を描かせていただきましたーv　オリジナルの弾幕少女ということで、緊張してます;;　いつもと違った雰囲気の絵にチャレンジできるのが楽しかったです(*´∇`)　見てくださる方々に少しでも気に入っていただけるようなキャラになっているとうれしいですv

「シロガネヒナ」先生プロフィール

コミックやライトノベル、ゲーム原画などを手がけるイラストレーター、漫画家。主な作品は「R・G・B!」(アスキー・メディアワークス／電撃萌王刊)、「ラブコメ禁止ですの!」挿絵(小学館／ガガガ文庫刊)、「あるぴじ学園」シリーズ原画(CIRCUS発売)など。



泉岳寺一美　*Sengakuji Kazumi*

●出身地:極東　●血液型:不明
●身長体重:164cm/48kg
●スリーサイズ:90/62/87
●好きなもの:シャンプー　●苦手なもの:虫
●趣味:飲酒　●特技:次元湾曲
※通常ショットは無く、ボムのみで攻撃する。

星間魔術の遣い手。五芒星、六芒星、七芒星と付与される星々が増えるに連れ威力を増す究極魔術を操る。付与される星々は主に太陽系の星々で、掛け合わされる惑星によって威力、効果が異なる。(木星3、金星2、土星1の掛け合わせで六芒星魔術となる)。惑星の魔力を強引に抑え込むために生命力を削っている。

七瀬葵来来 連載的挿画



「こんにちは七瀬葵です」

七瀬先生からのコメント こんにちは七瀬葵です。冬空のナコルルとレラです。幻想的なキャラクターのレラ。冬の幻想的な空が似合うと思って描いてみました。

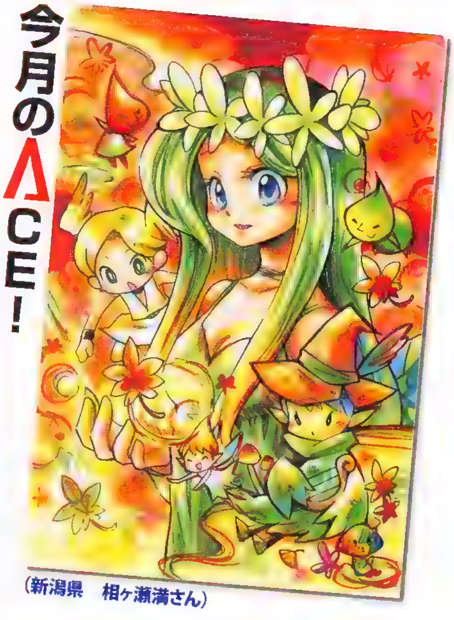
読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

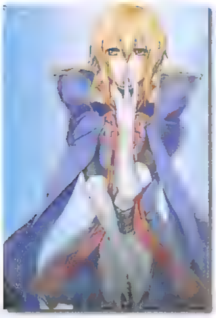
げっつ☆先生：P064-065（CMYK）
カイゼルちくわ：P065-068（グレースケール）
田渕健康：葉書き番

今回よりアフロはページ構成を変更。まさかの2ページ減の憂き目に!?　しかし、我らはこの荒波に立ち向かい続ける所存。濃縮され、より読み応えのある（カオスな）アフロを4649アイシューッ!

今月のACE!



（新潟県　相ヶ瀬満さん）



（青森県　水玉うるるさん）
H 新たなステージへと進むストーリー。幸せな未来になってほしいものです。



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆名付けてソル=キャットガイ! なーんちゃっ……、ぐふっ。



（宮城県　銀漢君）
☆ステージを縦横無尽に飛び回る、その姿はまるで龍が如く!



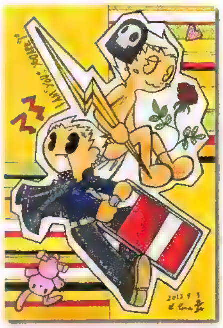
（長野県　まりー@ラビリス絵師さん）
☆風紀の乱れは心の乱れ、熱きバトルはまだまだ続く!



（東京都　星野ミラさん）
H 仮面の貴公子は、今日も情熱的に金網へと登るのであった。



（広島県　文月裕さん）
☆P3コンビここにあり。さて、気合い入れていきますか!



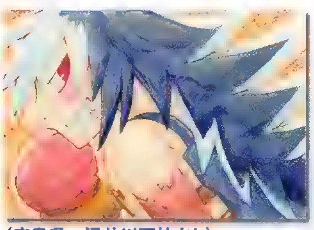
（新潟県　うなばら依吹さん）
☆男を見せます、巽完二! うーむ、どじふんもまぶしいぜ!



（長崎県　煤さん）A
☆この季節、食欲の秋などと申しまして。てなわけで、いただきマンモス!



（京都府　吹雪じゅあさん）
H 火蓋の切られた新たなる戦い。その先に待つものは、果たして!?



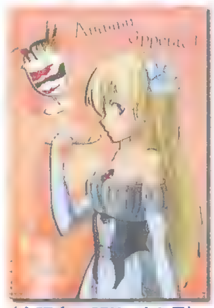
（広島県　温井川天祐さん）
☆僕らの街に、バズウが帰って来た! いますぐNESiCA筐体へダッシュだ!



（大阪府　ムンク園山さん）
☆こ、これは……。とりあえず、番長の新しい扉が開かれた。



（新潟県　佐倉信士君）
☆NESiCAキャラとの白スクコラボ! フフ……、来ると思ってましたよ?



（大阪府　SEN@オム君）
☆公務の合間、人目を盗んでひと口だけ。ミンナニハナイショダヨ。



（大阪府　YU☆3君）
☆かぼちゃティタ様がかわいすぎるので、きっとお菓子などもらいまくり!



（福岡県　武術師某さん）
☆ステキなタッグでナイスコンビネーション! 決めるよ、愛と友情のツープラトン!……ナヌ!?



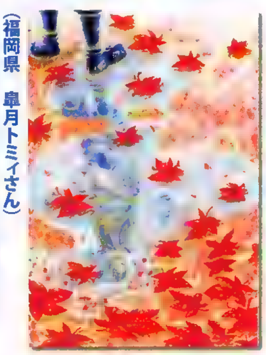
（北海道　akaneさん）
☆その笑顔は、見ているこちらをも笑顔にしてくれるのです!



（埼玉県　涼風君）
H 舞台を変えてレッツ出撃。まずはアーケードのアップデートから!

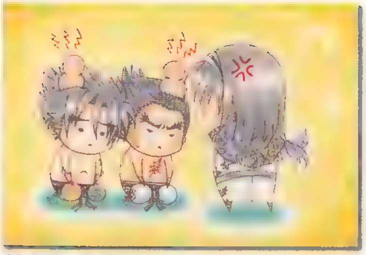


（神奈川県　Shadowさん）
H 食って食って食いまくりつつも、背後の上手に焼き夫はスルー。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆水面をたゆたう紅い舟に、見上げれば透き通る空。さて、雨も上がった。

A-Fro回覧板　今回からページ構成の変わったアフロですが、鉄の掟は変わっておりませぬ!　と、いうわけで、Aマークの付いている投稿は担当軍団アフロヅの琴線をブチ切った作品。A-Fro特製図書カードを贈呈いたします! また、Hマークは投稿者の方がホームページをお持ちの印。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」をチェッカーフラグ!　→http://www.arcadiamagazine.com/



（大阪府　えぬせさん）
☆まったくあんたたちはブンスカプリプリ！これでおとなしくなるとも思えませんが（笑）。



（東京都　よしみ君）
☆今日も元気印の浪速娘。ちゃちゃっとマンボ！



（神奈川県　未虎さん）
☆150号記念に、文醜をプレゼント。手乗りサイズですぞ！

（奈良県　てつみん君）
☆翼的なものが背中にあると、ゴス衣装も映えるんです。



（福島県　ゴス帝の妖精森園泉さん）
☆P.N.はサミットの名簿にて編集部が（強制的に）付けたキャッチより（笑）。





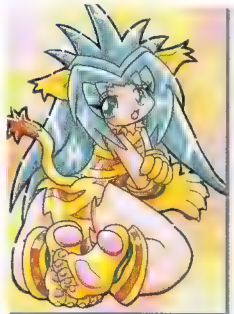
（神奈川県　もこノイド君）
Ⓗとってもスイートな……というか、わた飴これでいいのっ!?



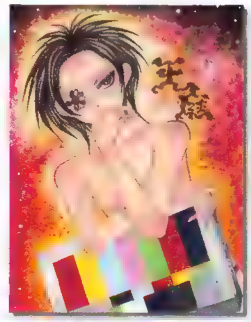
（千葉県　蒼樹さん）
☆血に染まりし腕をなお振るう。その瞳は鋭く、そして冷たく。



（広島県　るうやさん）
☆神へと捧げる太陽の舞。笛の音が、その日もまた鳴り響く。

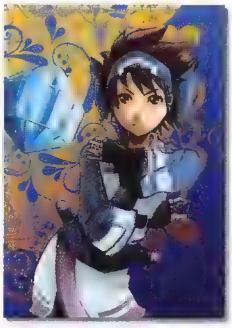


（神奈川県　茶草君）
☆ちょっとしおらしい、プライベートチャム。そんなこともあるさ！



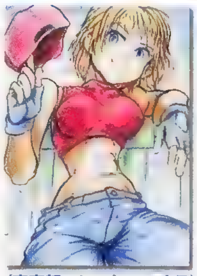
（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆「宇宙刑事ギジン」あて、擬人化星のひと！ギジンイラスト、常時募集中だぜ！

（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ流れるアイヌの巫女の血が、戦いの地へと彼女を導いてゆく。



（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗ狙った獲物は逃さない。足クセの悪い、蜘蛛の技が絡み付く。

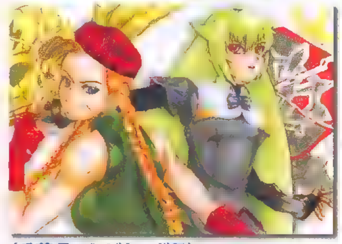




（東京都　シーナ・エマナ君）
☆この帽子、あなたの？ちょっと私と勝負してみない？



（青森県　SEIZOU君）
Ⓗ闇に潜む少女ひとり。シルクハットでダンスが得意なんです。



（千葉県　ヒビクーガ君）
☆打ち砕かれた、悪のエンブレム。人の数だけ、闘う理由だって存在する。

150号記念しTai！

アフロサミットで寄せ書き用にいただいたイラストを一挙公開しつつ、150号を記念していきTai！　そんなコーナーがこちらなのですよ。

（千葉県　ちくわぶ＠きな子もちゃん）
☆やはりアフロといえば、どしふんの存在は避けられなかったということカッ！





（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆記念となる150号に、気分もふわふわ。ふわふわ時間にありがとう！



（群馬県　嫁さん）
☆ダークなストーカーズも祝う150号。今後ともよろしくでっす！



（大阪府　せのお東君）
☆こ、これがサミット二次会の様子なのかーっ!? サミットの詳しい内容は、次ページへ急げ！

アフロサミット寄せ書きDA！



150号はまだまだ通過点。次の目標は200号！　目指すはゲーメスト越え！“AC300号”

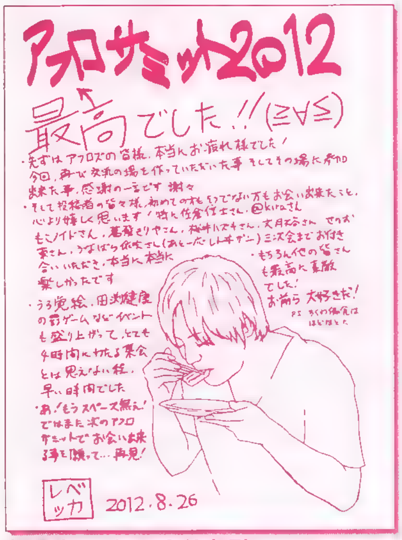
A-Fro回覧板　新たな構成となった「アフロCMYK」（カラーページ）はいかがでしたでしょうか。ページ数は減れども、誌面の勢いはこれまで以上のものをお届けしますのでよろしくお願いしますだ！　CMYK名物の各種コーナーも、投稿が集まり次第、不定期連載という形で今後も続けて参ります。今回の「ゴスゴス帝国」や「宇宙刑事ギジン」イラストのような形での掲載もありますので、皆様からの投稿をお待ちしております！



2012年の夏、半蔵門がカオスに燃えた！（主にケソの胃が）

アフロサミット2012 ~~生還者~~参加者レポート

2012年8月25日（土）、半蔵門エンターブレイン社屋で行われた当A-Froサミット。色々な企画で交流を楽しもうというファジーなお祭りである当企画で、一体何が起こったのか……参加者各位の証言をここに公開！



（群馬県　レベッカ@ちくわ部君）
☆4時間に渡る大暴走にお付き合いいただき、多謝！ ちくわ＋眠眠打破＋コーヒー豆は死の香り。

それは盆休みも末のこと、私のもとに一通の封書が届いた。

『貴殿を「悪府路娑密斗」へ招待致す』よろしい、ならば出陣だ！　かくして私は新幹線を仕立て、東京へ初アフロサミットのため向かった！

当日はいささか遅れてしまいましたが、アフロヅの皆様、お話をさせていただいた参加者の皆さん、本当にありがとう！　最高の夏の思い出になったよ！

それでは皆さん、また次回に！（行けるのか？）

（富山県　山田無職庵道楽斎君）

☆こちらの道楽斎氏をはじめ、今回も遠方からご参加いただいた方が多くいらっしゃいました。アフロヅ一同、ひたすらに感謝感激です！

今回の目玉は、何といっても田渕氏の罰ゲーム。貴族の遊びのようなカオスな時間でした。

参加された投稿者さんのなかには、前回お目見えしていなかった方も居たりして、投稿者の輪がまた一段と大きくなったように感じました。参加された皆さん、お疲れ様でした！

（埼玉県　AC30号君）

☆当日は田渕健康が三つ巴の罰ゲームとして、いろいろなものをちょい足ししたちくわを食しました。……詳細は警察に知られぬよう秘密で（逃）。

サミットで　白昼堂々　大遅刻（遠い目）にもかかわらず、こんな私に楽しい話をしてくれた投稿者の皆々様方（緊張のあまりテンション変でしたすいません）、楽しいひと時を本当にありがとうございました！　また皆さんとお会いしたいですマジで！　（千葉県　ちくわぶ電光戦記@おまめさん）

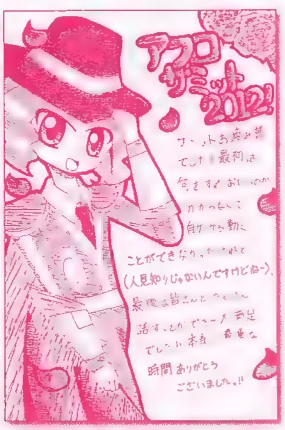
☆アフロヅ一同、また交流の機会が作れるよう尽力して参りますッ!!



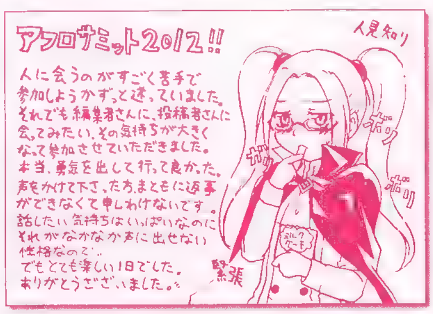
（愛知県　バクレツ丸さん）
☆女子会二次会組からのご報告その1。土下座……はてなんのゲフンゲフン。



（静岡県　ピクシブ始めました。桜井ハズキさん）
☆こちらは音ゲー二次会組の……ん？ え、なにそれ私奉られてたの!?（汗）



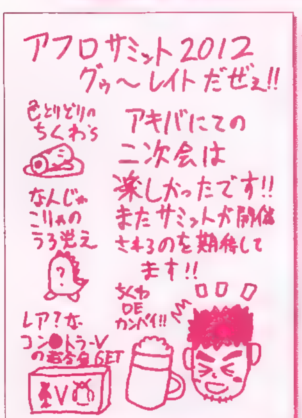
（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆突如32名が大集合では、戸惑いも当然かと（笑）。交流の一助になれたなら、担当冥利に尽きます！



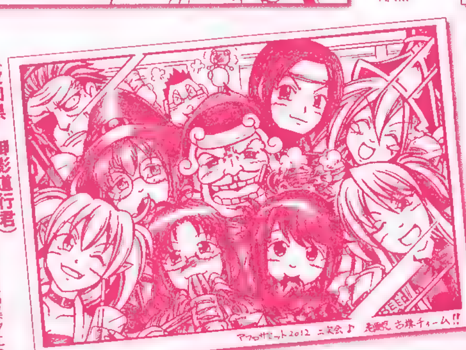
（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆いえいえ、初対面32名の中では緊張も当然かと！　こちらこそカオス進行、申し訳ねえです！（今更）



（千葉県　ちくわふ@ひよこさん）
☆投稿者の皆さんの交流もお助けしていきたい、当A-Fro。今後もその女子会再実現できるべく、企画を練って参りますよ！



（栃木県　守護神！@kira君）
☆当日は某守護神の衣装で参加してくれた@kira氏。三手に別れた各二次会も盛り上がりました！

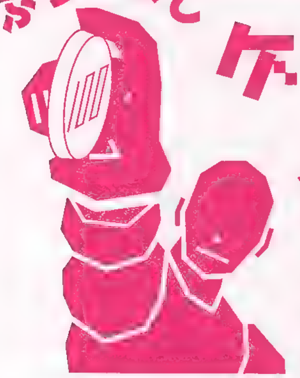


（愛知県　御影道行君）
☆こちらは年長組（え）&アフロヅ&編集ヤエの二次会の様子！　ある意味、サミットより濃ゆいひと時でした（笑）。

当日ご参加いただいた方々（50音順）32名

@kira君／うなばら依吹さん／AC30号君／大沼ヨシザネさん／おまめさん／きな子もちさん／QQQ君／葛籠きりやさん／黒坂カヲル君／桜井ハズキさん／佐倉信士君／紗竜海斗さん／Shadowさん／せのお東君／小鳥遊みどろさん／でぱいそ君／NAGA君／バクレツ丸さん／はなやか涼子君／ひよこさん／文月裕さん／星野ミラさん／マリーさん／御影道行君／ムンク園山さん／もこノイド君／森園泉さん／山田無職庵道楽斎君／良月君／陸道零式さん／レトキザン君／レベッカ君

A・Fro回覧板　投稿！　出さずにはいられない!（Dio調）　ページ減もなにするものぞと凝縮感を醸し出してみた新生A-Froでございますが、これからも限られたページ内をフルに活用しつつ、皆様のゲーセンライフを盛り上げていっちゃるけんのう。とりあえず、サミットはまたやりたいですね、罰ゲーム抜きでな！（by 田渕健康）

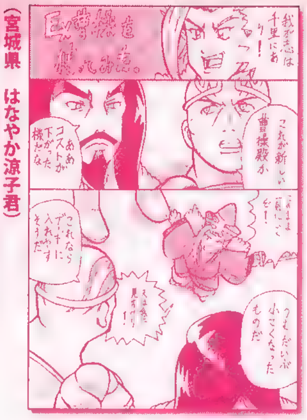


ぶちかまし ゲーマー人生

今号から微リニューアルの一貫として、モノクロページの真面目枠「グレスケ」とギャグ枠「大瀑布」の敷居を撤去！　これらが混在する、よりカオスかつ自由なページを目指しまする。



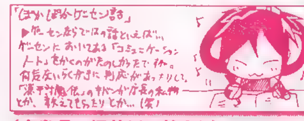
（東京都　田原真理さん）
☆この衣装も、もう見納めですなぁ……。いや、別カラーで復活することを祈りましょう！



（宮城県　はなやか涼子君）
☆付録のEX曹操機、そういう仕組みだったのかーッ!! ちっちゃいけれど、しっかり奸雄なのです！

150号ステキ企画
ぽかぽかゲーセン話＆アルカディアとわたし

ゲーセンの良き思い出を、アルカディアとのいきさつを、150号の節目に語っていただく特別企画。先月に続き、今月もほんわか参ります～。



（広島県　温井川天祐さん）
☆意外な反応があるのもゲセノトの華！　気軽に交流が楽しめるステキグッズでした。



（富山県　科学さん）
☆キャラの魅力を全力で伝えるのも本誌の使命ッ！　機会があればその号のバックナンバー探してみそし！

ぽかぽかゲーセン話

今は無くなってしまった、地元のゲーセンの話なのですが……。

『三国志大戦』をやっていて、知らない男の人に声を掛けられて困っていたら、帰りにそのゲーセンの店員さんが、「今の方はお知り合いですか？」、「ずっと心配で見ていたんです。」と声を掛けてくれました。

ほかにも、ずっと後ろで見ている人がいると気を遣って「声掛けてきましょうか？」と聞いてくれたり、女性ゲーマーにとても気を配ってくれていて、うれしかったです。今は無いのがさびしいですが、いいゲーセンだったと思います。

（神奈川県　未虎さん）

☆出過ぎず引き過ぎず、絶妙な気配りをしてくれる素晴らしい店員さんでしたな！　店員さんはまさにそのゲーセンの顔。思い出のゲームともども、店員さんとの出会いもまた掛け替えのない宝ではないかと。

ゲーセンで楽しかったことといえば、ゲーセンノートで交流していた方と実際に一緒に遊べたことです。『IIDX』のコツを伝授してもらったり、『DDR』の1Pと2Pでプレイしたり……。最近はノートをあまり見掛けなくなりましたが、交流のきっかけとして良いツールだったんだなぁと思います。

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆今や店舗ごとのHPのBBSなどに移り変わってはいますが、手書きのノートにしかないあの暖かさは、後世に伝えたい思い出ですな。

高校時代から友人とゲーセンでよく遊んでいましたが、家族が出来てからはなかなか時間が取れなくなりました。

それでも2～3カ月に1回くらいは友人に連絡を取り、予定を合わせてゲーセンに出掛けます。今は子供のためにプライズが専らですが、今でも友人との格ゲー対決などとても盛り上がりますし、『EXVS フルブースト』の協力プレイは夢中になります。

もういい歳ですが、これからもゲーセンで盛り上がっていけたらいいな、と思っております。

（栃木県　EBI君）

☆ゲーセンに年齢上限無し！　後年にはお互い、今度は孫にプライズを取ってあげられればいいですな～。

前ページに無いから公開されないと思った？　フェイントだよ!!

アフサミ2012 うろおぼ絵

今年のサミットではチーム協力制で、お題「バブルン」でうろおぼ絵を開催。当日、掲載しないとか言ったのはウソさ。



☆こちらはひよこさん、せのお東君、おまめさんの合作。丁寧な下書きと、ちくわ的メタボ感がポイントです。って、しろろ……？



☆レベッカ君、はなやか涼子君、佐倉信士君の合作。練習かてら描いたと思われる、周囲のクリーチェルが秀逸。



☆レトキザン君、良月君、@kira君の合作。周囲の小物とジョ●ョばりの擬音で押し切ろうとする、その姿勢に乾杯。



（兵庫県　アルル足軽兵さん）
☆ふと気が付けば鬼退治余裕でした！　備中・備前の武将が加われば、完全に桃太郎。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！



（青森県　水玉うるるさん）
☆ハロウィンナイトに忍び寄る、ゴスゴスアサシン！ 建物の陰と飛行速度を生かして、あなたにN格を届けます！

アルカディアとわたし

アルカディアは、う～んと「自分一人じゃないぞーっ」と思わせてくださる雑誌。

昔は友達とか兄弟と一緒にゲーセンに行って遊んでいましたが、今はみんなゲーセンから遠ざかり、いまだに通っているのは自分だけ（汗）。

でもアルカディアに投稿するようになってからは、いろんな方とお会いできて、音ゲーのライバル登録してもらったり、ゲーセンのゲームのお話できたりなど、まだこんなにゲーセン好きな方々がいるんだとうれしくなります。これからもアルカディア、応援してます！

（愛知県　バクレツ丸さん）

☆ゲーセン好きという共通点を、アルカディアという接点で共有してもらえる……本誌編集者一同が、泣いて喜びそうなお言葉いただきました。さらに広がれ、ゲーセンの輪！

初めてアルカディアを購入したのは、2003年4月号。『闘婚』のクララとプリンセス・シシーが表紙でした。

当時本屋で見つけたときは、「アーケード専門誌なんてあるの？」と驚くと同時に、「私と同じようなアーケードゲーム好きの人がほかにも居るんだ」とうれしい気持ちになりました。当時はまだゲーセン仲間がほとんど居なかったので、なおさらです。

それから毎月欠かさず購入を続け、気が付いたら今年はちょうど10年目。あっという間でした。150号おめでとうございます、そしてこれからもよろしくお願いします！

（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）

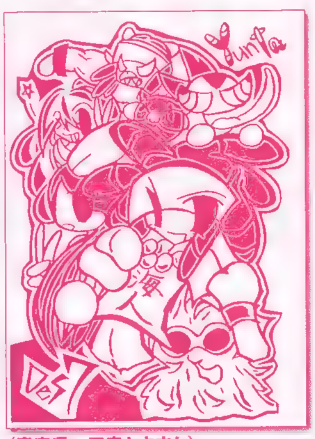
☆10年のご愛読、誠にありがとうございます！……投稿の最後に、一番思い出深い特集は某ツィーラ●と書いてなければ、イイハナシダッタノニナー（遠い目）



（東京都　QQQ君）
☆属性変化で攻撃を吸収すべし!? ラグナやアラクネの攻撃は多分黒属性。



（千葉県　桃源☆郷君）
☆実は高身長だったクーラさん。ダイアナたちの身長が高すぎるのよ……。



（青森県　五森セキさん）
☆こちら『PM7』のサントラ聞きつつ下描きした作品とのこと。いつの間にかDes-ROW7人衆がそろってただとぅ!?

読者のふとした疑問バッチコーイ

教えてアフロディーテ

あなたのアケゲー＆投稿の疑問に、アフロヅorほかの投稿者さんがお答え！　今回は森本マイヤー君の質問、「思い出深いゲームのステージは」への回答をご紹介！

一番衝撃を受けた思い出深いステージは、『餓狼伝説2』クラウザーのステージです。

広い広いホールの、上からの視点移動。悠然と待ち構えるクラウザー。響き渡るレクイエム ニ短調 K.626 ディエス・イレ。

……格ゲーにクラシックって!! これほどまでに壮大かつ荘厳なステージに出会ったのは初めてでした。（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆オドマシラン君からも、同じクラウザーステージをご紹介いただきました！　ほかにも『SP』ギースステージなど、『餓狼』のステージが思い出深いという人が多数でした。

いろいろあるけど、一つ挙げるなら『極パロ』のディスコステージでしょうか。

派手な装飾に、そこかしこで踊るペンギンたち、ついでに踊るこいつミサイルと、明るく楽しい見た目に、最終面（本当はもう1面あるけど）の難度と緊張感が独特の雰囲気を出していて良かったです。

（大阪府　作左君）

☆あの混沌としたステージ背景は、シューター以外でも必見です！　見とれていると即やられますけどネ。

問　もしアケゲーの必殺技が使えるとしたら、何を選びますか？（埼玉県　AC30号君）

今回、回答をいただきたいのは、アーケードゲーマーなら一度は夢想したであろうこちらの質問。たまにはちょっと童心に返ってみつつ、あるいはガチで考察しつつ、ご回答よろしくです。質問も随時募集中！

新コーナー始動!? ゲーセンTCGを作ろう！

そんなワケで、ゲーセンを題材とした対戦TCG（トレーディングカードゲーム）をみんなで作ってみようじゃないかヘイ！　という見切り発射感漂うコーナーが始動！　まずは文章投稿で、以下の部分のアイデアをいただければ幸いです。

●カードの種類

●勝敗のつけ方（そもそも何を競い合うゲームなのか）

ルールなどは現役TCGプレイヤーのアフロヅちくわが調整する（らしい）ので、まずは自由にアイデアをください！　先走って、具体的なカード案を考えちゃうのもいいだろう。

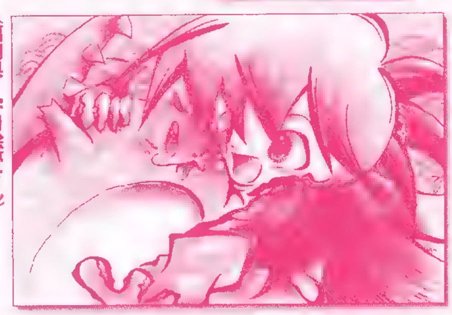
うまくいけばカードイラストも募集して、実物で対戦できるかも!?



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆長らく『鉄拳』を支え続ける、我らが番長！ 今後の活躍にも要注目ですぞ！



（群馬県　アマネニシキあるある＠レトキザン君）
☆愛玩魚類にシフトしてもうた!? 色合い的にそれっぽいのもミソ



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『ティンクルスター』より、リアリー＆ドラピー！　素直に直角に曲がるドラピーは素直カワイイ！

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。　セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

いたずらに対決させてみた

ゲルエロス村 vs ワショーイ筋肉部

A-Froモノクロ部で今一番グイグイ来ている2つのコーナーを、不意に衝突させてみた当方。とりあえず肌露出率はうなぎ登りだった!



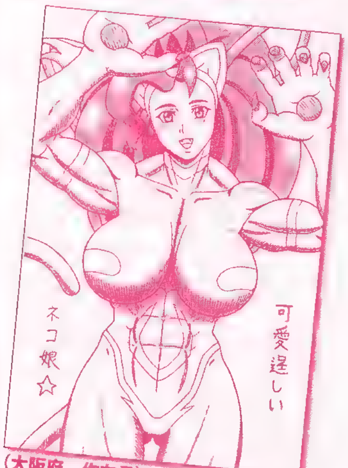
（群馬県　十一久君）
☆秋とはいえ、まだクーラ壊なら暑がる季節。脱いじゃっても仕方ないよネー!!（満面の笑顔）



（愛知県　ですみら君）
☆露出は下がったのにエロス度が上がる。ストッキングは魔法の衣類ですのぅ。



（新潟県　コンポジ君）
☆NESiCAは腹筋もフォローしていた! フフ、ゲーセンの未来は明るいぜ……。



（大阪府　作左君）
☆かわいたくましい……いわゆる「エロかっこいい」的な新語誕生の瞬間でR。



（長野県　まりー@ふんどし部さん）
☆筋肉部発症いやさ発祥の紳士からの刺客!? 『P4』には装備でドシフンが実在するこの事実!

アフロ川柳怪

アケゲー川柳でプチ雅な気分になってみる当コーナー、今回のお題は「パーフェクト」であります。お題のアイデアも募集中ですぞ。

おとこマン　多分こやつは　完璧超人

（青森県　五森セキさん）

～寸評～

やはり期待を裏切らず、今回のお題に対して完璧超人川柳をくださった五森さん。昔おとこマンが正義超人か悪魔超人か、という議題がA-Froでもあったという記憶を掘り起こす、温故知新の一句です。いやでもマスクが……。

パーフェクト!　そのたび車が　OH!MYGOD(涙)

（栃木県　@kira君）

～寸評～

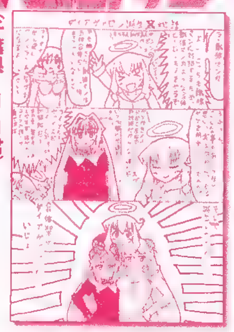
某横スクロールアクションゲームのボーナスステージ、その光景が目に浮かびます。そういえばあのステージ、市長がためらうことなく車たたき壊してますけど大丈夫でしょうか。マッドギアの車なんですかね。なら良し。

今月のお題　ドリフト

今回の募集お題は「ドリフト」です。今回も単語そのものを使わずとも、ドライブゲームのくお～!!　ぶつかる～!!　的な感じのニュアンスだけ取り入れてもOKですたい。

ラ・餓狼マン

我らがラ・餓狼マンと、合体超人たちの物語。今月も無軌道に感動巨編!



（千葉県　N・H君）
☆ダイアヴァロン誕生の経緯が明らかに!? フィオナ嬢は強化パーツ候補に違いない!



（熊本県　「月華マンぶれえど」……いいですね!　オドマシラン君）
☆戦いを前に、場所を郊外に変えるフランス紳士。そしてキョーダインが僕らにより身近になったよパパン!

MMワーオ

アンケートハガキが無くなりはしましたが、今後はハガキ裏や封筒の面白イラストを拾ったりしていこうと企んでいる当コーナー。今回はサミットこぼれ話投稿をここでご紹介するらしいのです。

[illegible]

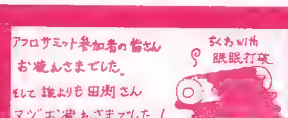
●ゲーセンで[illegible]がやった「レイ[illegible]」のステージ1の名前が「ディアマンテ・[illegible]」。後で[illegible]してみたら、ディアマンテ[illegible]。

●音ゲー部のメンバー[illegible]、全員でちくわで乾杯!

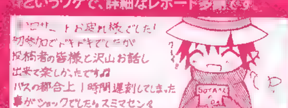
●桜井ハスキさんがアンパンマンの[illegible]のモノマネをやった。

（大阪府　せのお東君）

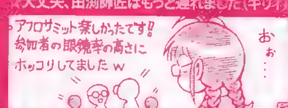
[illegible]



↑（大阪府　せのお東君）
☆というワケで、詳細なレポート参照です。



↑（福島県　森国泉さん）
☆大丈夫、田渕師匠はもっと遅れました(キリッ)



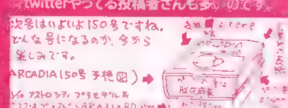
↑（群馬県　NAGA君）
☆さすがダラマニ四天王は[illegible]



↑（福岡県　TAKAMATSU君）
☆うむ、マジおもしろいのよーん。



↑（福島県　霞理央さん）
☆twitterやってる投稿者さんも多いのです。



↑（愛媛県　金モノ君）
☆[illegible]200号[illegible]

Shake The アフロヅ

ちくわ　ふぅ、アフサミも無事に終わったか……。

げっつ☆　約一田渕氏が犠牲になりましたが!

ケソ　三つ巴バチューの公開罰ゲームとして、謎のちょい足しちくわの数々を食するとは、NE……。

ちくわ　詳細を知りたくば編集部員になるか、サミット参加者さんに聞いてみるといいだろう。

げっつ☆　まぁ、今回のリポート投稿作品からある程度地獄事情は察することはできるかと!

ちくわ　詳細書くと良い子がマネする危険と、我々がマッピー的組織に追われる危険があるでのぅ。

ケソ　グギギ、訴えて勝つよ!?

編集ヤエ　まぁ、日ごろの締め切り破りを考えれば、訴えたいのはこちらなんですがねぇ……。

アフロヅ一同　(『脱獄』ばりに脱走開始)

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**11月16日(金)必着!**　募要項は66ページ～67ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

知った気になれるゲーム講座 三周目



連載第30回 **稼働開始ラブ。**

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

現在、好評稼働中の藤野社長アーケード最新作『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』。大人の事情(というか、出版スケジュールの都合)で、今回のコラムが稼働後初の回。長い開発作業が終わって、これでゲーム会社の仕事は終わり……ではありません。意外なことに(?)稼働後にはまた別の忙しさが待っていたりします。

稼働後もゲーム会社のお仕事はまだまだあるのです

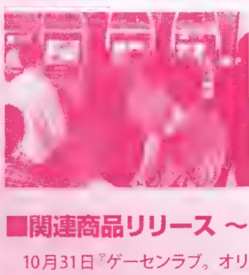
前回の原稿を書いている時点ではまだでしたが、いよいよ『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』稼動しました！

事前に想定していた悪い方の予想よりも稼働台数が少ないという、なかなか考えさせられる状況となりました。しかし、遊ばれた方にはとても好評なので、今後稼動店舗も増えていくことでしょう。遊びたいけどまだ『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』を見たことが無いよ！って場合、ゲームセンターの店員さんにお願いしてみるのも妙案だと思います。さて、今回はゲームをリリースした後、ゲーム会社は何をするの？　という話題。トライアングル・サービスの例をもとにお話をしましょう。

■楽しみ方の提案 ～対戦会～

前作『シューティングラブ。2007』稼動後には『シューティング技能検定』を使用した全国大会を開催しました。今回の『ゲーセンラブ。』でもそのようなイベントの開催を考えてはいますが、いかんせん今現在、『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』が実際にどのような遊ばれ方をされているのかよく分かっていません。四つのゲームのうち、どのゲームが人気を集めているのか？　それぞれのゲームは最大四人までの対戦プレイが可能ですが、実際はどのくらいの人数で対戦するのが適正で盛り上がるのか？

当面は実際の遊ばれ方のサンプルを取りつつ、ときには対戦会を開催してゲームの遊び方を育てていくことになるでしょう。新しいゲームならではの悩み、同時に新しい遊びを作っていく楽しみでもあります。



写真は先日、東京の高田馬場ゲーセン・ミカドで開催して大変盛り上がった『コンバットジール』と『ペンゴ！』大会の様子。対戦会は今後も続きます！ ぜひ皆さんも参加してみよう！

■関連商品リリース ～サントラ発売～

10月31日『ゲーセンラブ。オリジナルサントラ』発売します！　六人の作曲者による個性豊かな63トラックを収録しました！　何だかとても多いです。

当社設立以来長くBGMを担当してもらっているNaotoさんには新作シューティング『コンバットジール』のメインテーマをはじめ、当社初のアクションゲーム『アクション技能検定』で、今までのシューティングゲームのクールな感じのサウンドから、ガラッと雰囲気を変えた楽しい雰囲気を演出する楽曲群を。『雷電』(セイブ開発・MOSS)シリーズのサウンドでおなじみ、最近ご結婚された佐藤豪さん(おめでとうございます！)には、スペースSF的ソリッドなデザインや空気感のクールさと当時聞きまくってたフュージョンサウンドがベストマッチして僕にどストライクだった『バイパーフェイズ1』の匂いのする楽曲を。エスプガルーダの作曲者switchworksさんには『ペンゴ！』対戦時のテンションが上がる曲と『シューティング技能検定』の新ステージ『スペースナイスボム！』にマッチしたスペイシーな曲を。チップチューンの魔術師で"プロのアマチュア"であるWiz!さんには『ペンゴ！』に合わせた8bit時代風の、音源の響きが心地よい曲を。元マイルストーンのKo.Hayashiさんには「オリジナルの『ペンゴ』を作ってたころの人たちならばこういった音を作るだろう」といった『ペンゴ！』のベースを支える大事な部分の曲を。『サイヴァリア』でおなじみサクセスのWASi303さんには『アクション技能検定』に出てくる、僕らが子供のころに遊んだようなレトロアクションゲーム風ステージの曲などをそれぞれ作ってもらっています。

さらに、気が付けば当社ではWASi303さんに『ゲーセンラブ。』以外にも未発売のゲームやゲームではないモノの曲を多数作っていただいていて、それがまた世に出さないのがもったいないレベル。今回、いい機会なので当社のために制作していただいた数多くの曲を一枚にまとめて、『WASi303サントラ』として同時に発売することにしました！　どちらもオススメです！



左：「ゲーセンラブ。オリジナルサウンドトラック」(3,150円(税込))／右：『WASi303 サントラ ～トライアングル・サービス編～』(2,100円(税込))。両アルバムとも株式会社INHより発売！

ところで話は変わって……サントラってなぜ出すんでしょう？　欲しい人が居るから？　それもあるでしょう。利益になるから？　当然それもあるでしょう。当社の場合、サントラを出すことによってゲーム開発時より多くの人がかかわることで各地での対戦会等のイベントがしやすくなり、いろんな人を巻き込んで遊ぶことができる……それが目的です。遊びたいんです！　もっとゲームを楽しみたい！　ゲームは楽しんだもの勝ちです。でも、それだけではありません。さまざまな現場の人と交流すると多くの刺激を得られ、それが次のゲームを作る活力になるのです。楽しい光景の先に見えたものが新しいゲームになります。今回の『ゲーセンラブ。』はまさにそういった環境から生まれたゲームです。

■そしてイベントやります！

最後に読者の皆さんにお知らせ！　11月25日(日)にイベントを開催します！　新潟県長岡市の「アミューズメントファクトリーテクノポリス」さんと当社「トライアングル・サービス」の10周年記念イベントを「テクノポリス」さんで開催します！　当日はさまざまなVGMバンドのライブもありますし、僕も久々にゲームにまつわる話題のスライドショーをします。詳しくは以下をご覧ください。ぜひお越しください。一緒にゲームしようぜ！

AUTUMN GAME FESTA 新潟事変

藤野社長のトークイベント、トッププレイヤーの実演プレイ、GMコンポーザーバンドのライブなどが楽しめる、新潟発のアーケードゲームの祭典。藤野社長ファンは新潟に集合だ!

【開場】
ゲームセンター テクノポリス(新潟県長岡市)

【日時】
2012年11月25日(日)　午後2時～
※前日に「前夜祭」も開催。

【チケット】
一般席／3000円(ワンドリンク付き)
会場・イベント詳細は「テクノポリス」HPへ
http://am-factory.jp/tecnopolis/

藤野俊昭 プロフィール ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するために独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は『シューティングラブ。2007』、『トライジール』。最新作「ゲーセンラブ。～プラス　ペンゴ！～」は2012年9月より全国のゲーセンで稼働中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の葵山先生」の異名も持つ。

ウメハラコラム

道

●今月の質問●

麻雀と格ゲー、共通することはありますか？

［質問者：編集部］

今回のウメハラコラム、ウメハラと「麻雀」というかつてない異色(?)のテーマでお届けする。格ゲー界で名声を集めた時代にいったん終止符を打ち、麻雀のプロを目指していた00年代中盤のウメハラ。そのころの思いは？

ウメハラ



勝負事の道を一生歩み続けたい。格闘ゲームの次にウメハラが選んだ舞台は、麻雀だった。技術、勝負の感覚、勝利への嗅覚を卓上で磨いた時代。

麻雀プレイヤーだった時代 なぜ「麻雀」だったのか？

ウメハラの自著『勝ち続ける意思力』（小学館）にも詳しいが、ウメハラは一時期、格闘ゲームとは離れて麻雀プロの道を目指していた時代がある。後に『ストⅣ』の登場とともに、格ゲーの最前線に復帰することになるのだが、その後の活躍は皆さんもご存知のところ。

今回は、知る人ぞ知る麻雀プレイヤー時代のウメハラにクローズアップしたい。麻雀というゲームから、現在とも共通するウメハラの「勝負」への考え方が見えてくる。

編：「麻雀とウメハラ」……ウメハラさんが一時期、格ゲーを離れて麻雀の世界で活動していたことをご存知の方には説明不要なのですが、知らない人には全く意外な組み合わせでしょうね。

ウ：そうだと思います。

編：さっそくですが、麻雀との出会いはいつでしょう？

ウ：ルールを覚えたのが17歳くらいのころ。

編：同級生同士でやるようになった……とか？

ウ：ゲーム仲間ですね。彼らからルールを教えてもらうことから始まりました。

編：最初はどうでした？　こういう世代ですから、けっこう背伸びをして始めることも多いと思うのですが。

ウ：「面白い」と思いましたよ。もっとも、この当時は麻雀というゲームそのものや対戦をすることよりも、仲の良い四人でワイワイしながらやるというところに面白さを感じたのですけれど。

編：17歳というと、90年代後半、すでに格闘ゲームプレイヤーとしては名の知れた存在になっていた。それでもまだ、麻雀の「対戦」（対局）はあくまで遊びというスタンスだったと。

ウ：とりあえず「ノリで」って感じで、格ゲーに何かを役立てるということもありませんでした。

編：対局数の多い少ないはともあれ、今でも続けている？

ウ：覚えて以降、全くしなかった時期って……もしかしたら1年間くらいしか無かったんじゃないかな。最初はゲーム仲間から始まって、ある程度、年齢が高くなると、フリーの雀荘で知らない人と打つようになりましたし。今も何かのきっかけでたまに打ってますよ。

編：これまでのウメハラさんの歴史を振り返ると、90年代後半に格闘ゲームのトッププレイヤーとして知られる存在になって、その後、格闘ゲームのシーンから離れていた時期がありました。そのころは麻雀をかなりやり込んでいたと聞きます。

ウ：ええ。雀荘の店員をしていた時期ですね。

編：本誌の読者に分かりやすく、ゲームタイトルの時期でいうと？

ウ：『ギルティギア』の青リロ（『GUILTY GEAR XX #RELOADED』）が出て、一年くらいたった後か前か……それくらいだったかな？

編：格ゲーから麻雀の世界に舞台を移しました。そのとき、なぜ選んだのが「麻雀」だったのですか？　ほかに打ち込むものの候補ってあったと思うんですが。

ウ：一生続けられるものの方がいいと思ったんですよ。ゲームは当時、プロという仕組みが無かったので一生本気でやり続けるのは無理だと考えていました。何か代わりにできるものはないかと思った末の結論が「麻雀」だったんです。

編：格闘ゲームと同様に、ウメハラさんをそうさせるまでの麻雀の魅力とは何だったんでしょうか？

ウ：「人との勝負ができること」。当時、何でもいいから、勝負事であることがいいという考えだったんです。数ある勝負事の中で、自分がルールを知っていて、そんな世界があったなと知っているものは、当時の自分の中では麻雀しかなかったんです。麻雀に取り組み始めたのはその時点からでしたね。

編：同じ闘うにしても、世の中に勝負事ってほかに多く存在するじゃないですか。麻雀以外の勝負事には興味は？

ウ：さっきの話の続きになるんですが、当時、自分が闘える勝負事が無いか探していたいんです。年齢はその時点で23歳。「今から（極めるのに）間に合う勝負事は何があるんだろう？」と考えたんです。さらに自分の得意分野やこれまでのものが活かせるもの。このテーマで調べた結果、導かれたのが麻雀、ビリヤード、ポーカーの三つでした。このうち、麻雀以外は世界的にみればプロの活動や存在はメジャーだけど、日本では全然。プロとして活動できる世界がいいと思って、それで麻雀です。

編：勝負事といわれる中にはギャンブルもありますが、そちらには？

ウ：人との勝負じゃなきゃ意味が無いんです。運だけに委ねられるもの、人が介在しないものは興味がありませんでした。むしろギャンブルは嫌いな方。ちなみに麻雀をギャンブルだと思ったことは一度もありません。

麻雀プレイヤー時代 新たな仲間との出会い

編：当時のやり込み具合というか、当時どれくらい雀荘に通っていたんですか？

ウ：客としてではなく、従業員として通っていたから週に五日です。働きながらプロを目指していましたから。

編：人付き合いは、これまでのゲームの世界とは全然違いますよね。新たな出会いというのもあったんじゃないですか？

ウ：今のゲーム仲間である、ニャン師、ボン（ボンちゃん）はこのとき雀荘で知り合いました。二人とも、もともとは同じ雀荘で働いていたんです。ニャン師はそうでも無かったけど、ボンちゃんは自分と同じくらい店に居ましたね。

編：ということは、今でこそゲーム仲間ですが、当時は純粋に麻雀仲間。格闘ゲームの「か」の字も出ない付き合いだったと。

ウ：でも、ボンは、出会ったときにすでに格ゲーを多少知っているプレイヤーだったんですよ。たまたまなんですけどね。

編：当時は「え、何？　お前も格ゲーやるの？」みたいな感じで？（笑）

ウ：そう。ただ、知り合う前の、格ゲープレイヤーとしての俺のことは知っていませんでしたが（笑）。自分の地元の中だけでプレイしていたみたいですね。ニャン師はこの時点では格ゲーを全然知りませんでした。

編：彼ら二人、今や格ゲー界では知らない人が居ない有名人ですし、かつ実力者でもあります。ウメハラさんとともに格ゲーを始めたきっかけも知りたいですね。

ウ：雀荘時代は非常に仲がよかったんですよ。『ストⅣ』が登場したときは、俺は麻雀を辞めていたんですけど、彼ら二人はそのことを知っていて「ウメハラがやるなら、自分も『ストⅣ』を始めてみよう」と思ったのがきっかけだったらしいです。特にボンは経験者だからすぐ強くなりましたね。

勝負事としての麻雀
格ゲーと通じる部分と違う部分

編：ゲーム雑誌で質問するのは少し変と自覚しつつも、麻雀を知る人にとってはウメハラさんの打ち方は気になるところだと思います。本当に勝手なイメージだけで語って申し訳ないんですが、僕はウメハラさんは「絶対鳴かない」麻雀を打つのかなと思っていまして……。

ウ：そんなことはないですよ（笑）。鳴き方はほかの人と同じ。普通ですよ。打ち方は状況に応じて手を変えていくという点で格ゲーと全く一緒です。「とても積極的に攻める」、逆に「とても固い打ち方」……とその時々で相手の持つ印象も変わっていますよ。でも、強いていうなら、先行では鳴かない、割と慎重な方かもしれないです。

編：ちなみに好きな手、得意な手ってあったりします？

ウ：そういうのは特に無いですね。真面目に勝つことを考えているので、時には状況によって安い手で上がることもありますし。

編：格ゲーでは、これまでのコラムでも「人読み」の重要さを語っています。対戦時の基本事項として、人読みを挙げていますが、これが麻雀だと……。

ウ：一緒。全く一緒です。かなり重要です。

編：よく麻雀というゲームでの「読み」というと、相手の捨て牌の傾向から相手の待ちや手を知る「筋」が一般的に言われていますが。

ウ：……というのもありますけど、やっぱり人ですよ、人。

編：人の何を読むんでしょう？

ウ：行動や、打ち方のクセでしょうか。そこから「テンパイしてそうだな」とか「高い手を狙っているな」ということを判断します。表情はあまり見ないですね。

編：この辺りは格ケーと同じ部分ですね。

ウ：逆に言うと、（上のレベルになると）読みでしか相手との差を付けることが難しいんです。そして、これも格ゲーと同じですが、初めて打つ相手は読むことが難しいですね。

編：相手を読むためには、相手と場数をこなしていくしかない、と。

ウ：そういうことになります。

編：麻雀と格ゲー、逆に「違うところ」もあるのでは？

ウ：1対1じゃないところ。「自分でどうにかしなければいけない」ことばかりではなく、他人に任せなければいけない部分も生じますから。

編：それは運に委ねる部分も大きいですよね。格ゲーでは運が出てくる局面というのは少ないのですが。

ウ：格ゲーの場合は、二択、三択といった運に近い状況でも、経験から来る「読み」である程度、打破できるものですけれど。

麻雀の上級者が
格ゲーでも活かせる力とは？

編：先程のニャン師、ボンちゃんとのお話の続きにもなりますが、二人とも格ゲーのキャリアは浅いといいつつも、今はこの世界でも活躍するプレイヤーです。麻雀と格ゲー、上級者にとって人読み以外にも通じる要素って何かあるのでしょうか？

ウ：麻雀での「効率の良いものを見つける力」は関係していると思います。勝負事とは、本質的には「効率を競うもの」。この要素も上達に問われる能力だと思っています。ほかにも細かい要素いろいろあるとは思いますが。

編：リアルタイムで進む格ゲーと同等に、決断力も大事かなと思いますが。いちいち迷うことって、大抵裏目に出るものですし。

ウ：俺の場合、迷いの無い決断をする力が格ゲーでの場で活きていますが、麻雀自体、決断の早さはあまり重要じゃないですよ。なぜなら時間はどれだけでも使えるゲームだから。むしろ麻雀の世界はその点を改善していくことが課題とは自分で思っていますけれど。明確な決断を早くする方が偉いに決まっているんだけど、そのことはゲーム的に評価されない。これは麻雀の良くない部分かな。

編：将棋でも時間制限はありますからね……。ところで、ちょっと変わった話ではありますが、格ゲープレイヤー同士で麻雀を打つ機会はあるんでしょうか？（笑）

ウ：以前はありましたけど、最近はあんまり無いですね。今はプロを目指していたころほど、真剣にはやっていませんが、オファーがあったらしてみたいですね。今は麻雀の世界ではやるべきことはやり尽くしたという感はあります。充実していた時代でした。

編：今回はこれまでにないテーマでしたが、麻雀の視点を通じて、格ゲーの勝負の魅力みたいな部分も改めて垣間見えたように思えます。ありがとうございました。

麻雀漫画誌にウメハラが！
麻雀ドキュメンタリーの主役に



強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]



[Mad Catz キーチェーン]



MAD CATZ®

※前回のウメハラコラムで予告していた、ガンスリンガー ストラトス の話題については、次回以降に掲載予定です

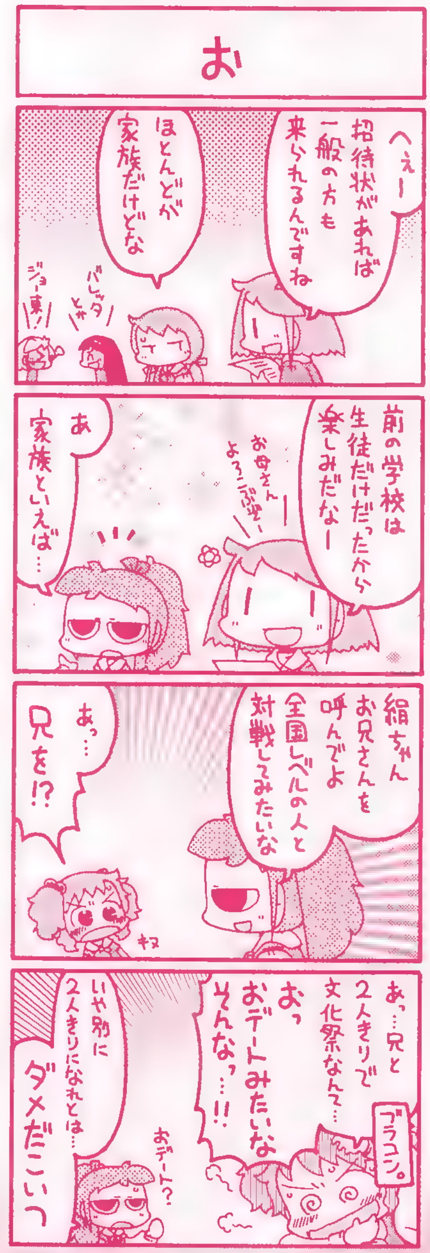
毎日お達者に……！　格闘ゲーム部物語!!

かくげい・ぶ！

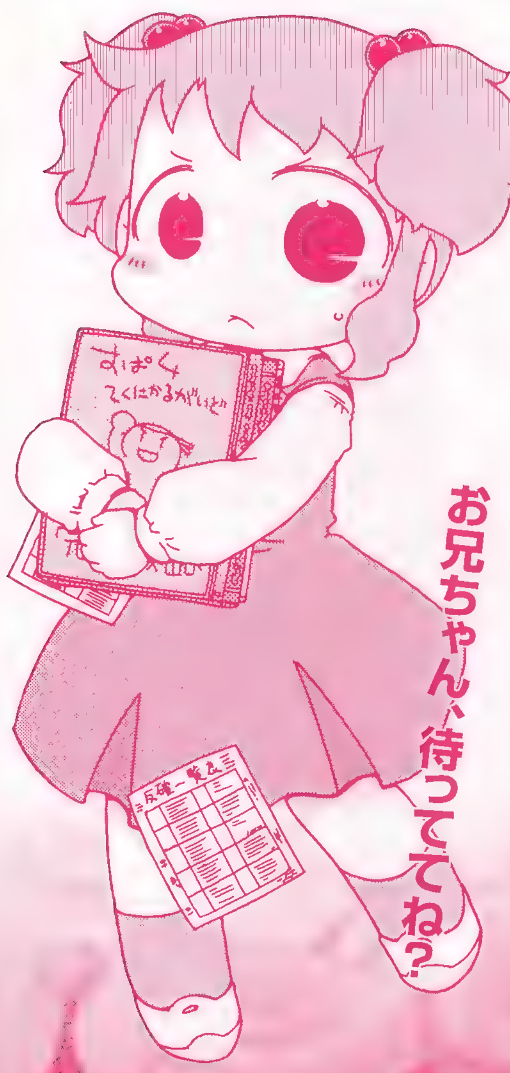




[格芸部]
女子中学校に存在する格闘ゲーム部。部内には格闘ゲームだけでなく、数々のマニアックな基板が存在するという。



[ブラコン]
ブラザー・コーンの略。うそです。



IKaだより



[キュアピース]
世界を救う人だが、どうやらあざといらしい。あとジャンケンが得意らしいというウワサである。



[女子校]
中学校でございます。



[お兄ちゃん]
絹ちゃんのお兄ちゃんは格闘ゲームの全国ランカー。女子中学校の文化祭に単身やってくるとはなかなかの強者である。







[豚を踏むシーン]
どのようなシーンかはいつか解明される時がくる(はず)。その日まで精進して待つべし。

[全国レベルを感じたい!]
ネットワークを介して手軽に対人戦を楽しめる昨今ですが、リアルでぶつかり合う経験はまた一味違うのだ!

[全国レベルってのは……]
地元のゲーセンでは無敵でも、聖地的ゲーセンに行ったらまったく歯が立たなかった……、というのはよくあること。

EVENT

AUTUMN GAME FESTA「新潟事変」開催!

http://am-factory.jp/tecnopolis/

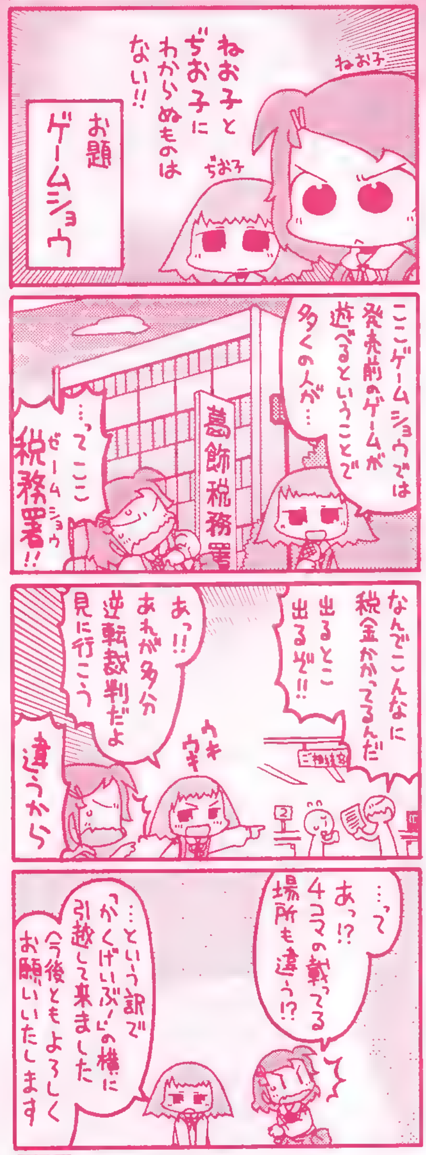
新潟県長岡市にてゲームセンターテクノポリスと有限会社トライアングル・サービス(以下、トラサビ)がダブル10周年を記念したAUTUMN GAME FESTA「新潟事変」を開催する。当日はHeavy Metal RAIDEN /佐藤豪を始めとしたゲームミュージックコンポーザーたちのバンドやDJライブ、そして高田馬場ゲーセンミカド協力、スーパープレイヤーによる名作ゲームの実演プレイなど、楽しさは折り紙付き! 飲食&物販コーナーで飲んで食べて、そしてゲームに盛り上がる、そんな秋の祭典をゲーセンで満喫してみるのはいかが!? またトラサビの藤野社長による、『ゲーセンラブ。〜プラス ペンゴ!〜』の開発裏話などトークショーも盛り上がること間違い無し! さらに、前日の24日には前夜祭として『スーパーストリートファイターⅡX』の祭典、「X-MANIA新潟(仮)」も開催予定だ。詳しくはHPをチェック!

開催場所: ゲームセンターテクノポリス(〒940-1153 新潟県長岡市要町1-8-50 映画館シネマチャオ隣り)
電話: 0258-33-1516(fax兼用)
日時: 11月24日(前夜祭)
11月25日・14時〜
前売りチケット: 一般席……3000円(1ドリンク付き)VIP指定席……8000円(2ドリンク+特典付き)
※当日券は+500となります。



まさかの大増ページでした! 単行本発売(来春予定)まで突っ走るぜ!!

迷探偵 ねお子&ぢお子



[税務署]
ちなみに東京の税務署は全部で48箇所あります。ちょっぴり殺人技っぽいんだぜ。

キリッ



[カッコ良かった]
何事も無く女子中学校から帰還するカバヤン。流石である。

おほめ



[彼女を別れさせるために]
きーちゃんは兄より格闘ゲームが強くなったら、兄が彼女と別れてくれると約束しています。

EVENT

「東京ゲームショウ2012」過去最多の22万3753人が来場!

http://tgs.cesa.or.jp/

9月20日から23日の四日間に渡り、開催された東京ゲームショウ2012が、今年も昨年度を上回る過去最多の入場者数22万3753人を記録する成果を収めた。なかでも、一般公開初日の22日(土)は、一日で9万4989人の来場者を記録。日本を含め、19カ国から集まる各企業、団体が発表、展示する最新情報と自信作、そして趣向をこらしたステージイベントは国内外を問わず、多くの来場者を魅了した。「アジアNo.1の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」ととして大きな成功を収めたといえる。来年2013年の開催も幕張メッセにて9月19日から22日の開催を予定しているぞ。来年の開催にも一層の期待しよう!

ファミリー向けのステージイベントも好評を博したイベントの一つだ。





幕張メッセの広い会場がステージと展示物、そして来場者で埋め尽くされた。

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

威風堂々!! ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

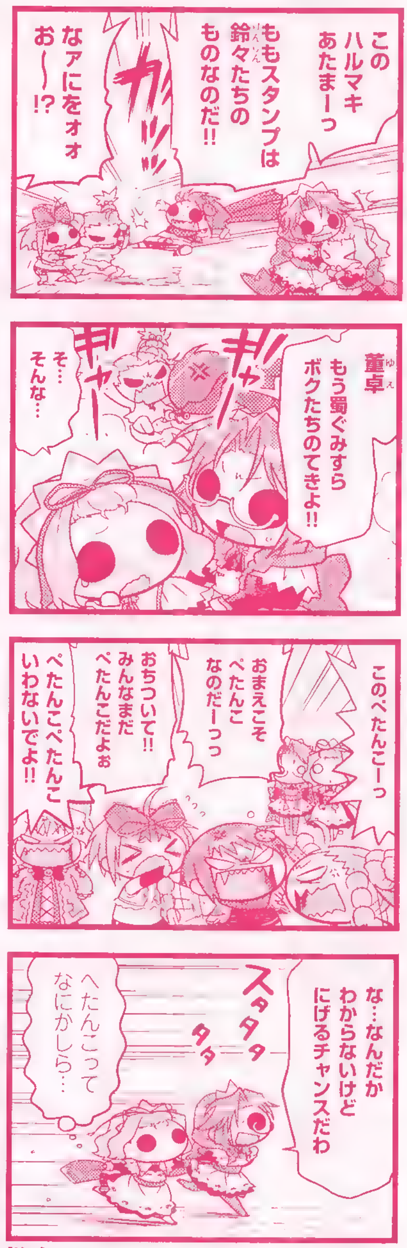
©BaseSon

人中に呂布あり
馬中に赤兎あり
——「三国志」曹瞞伝

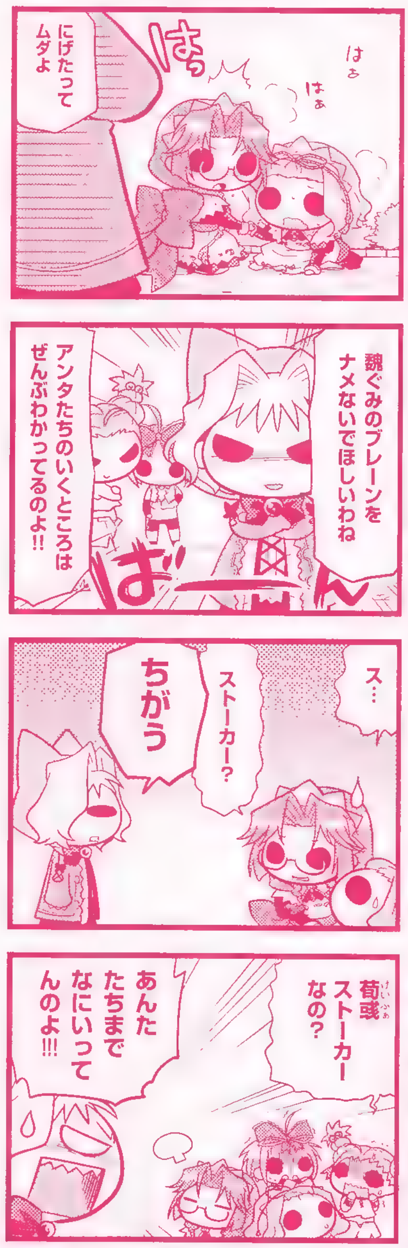


幸宮チノ

いんが



まちぶせ



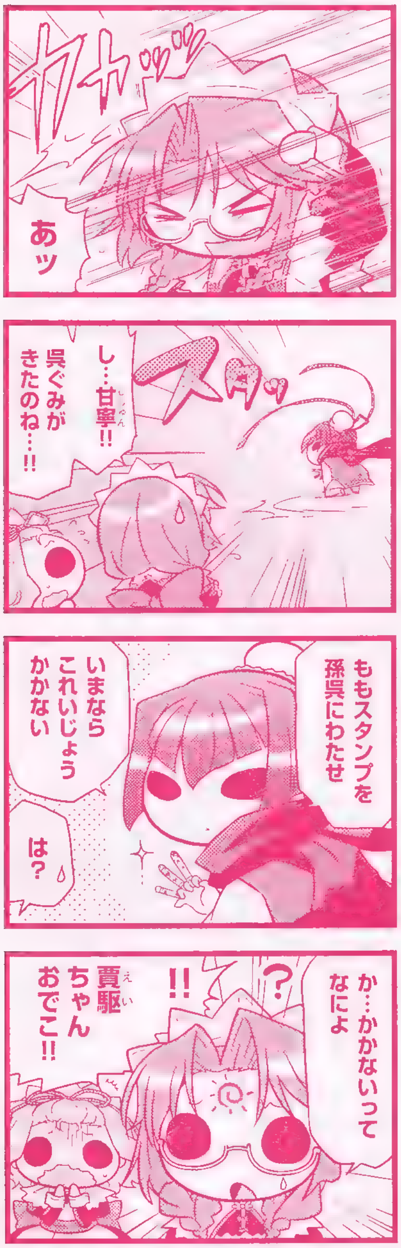
[魏ぐみのブレーン]
三国志の荀彧は王佐の才を持つことで有名。しかし、晩年は主君に疎まれていたフシも。

[鈴々]
『恋姫』における張飛の真名。三国随一のへたんこ猛将なのだ。

幸宮チノ先生からのおたより

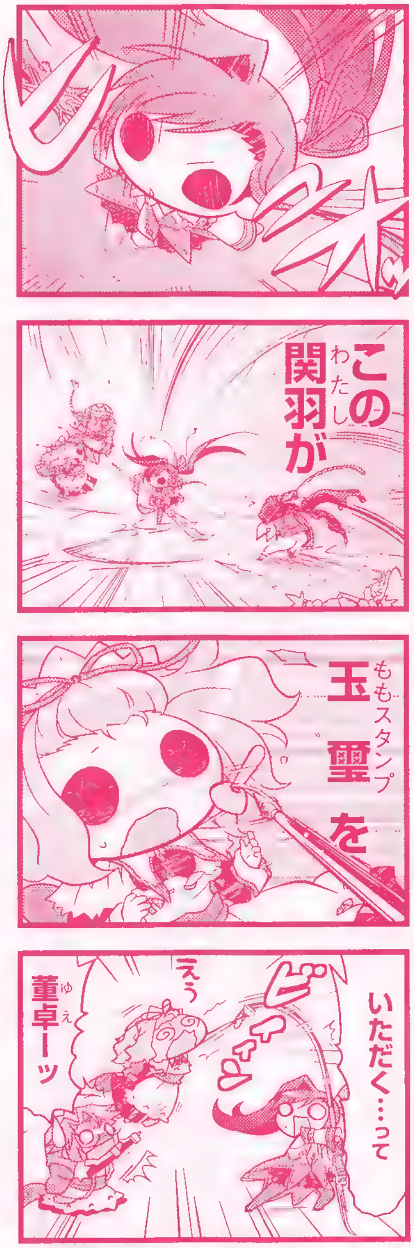
最近は「勇者ヨシヒコ」と「孤独のグルメ」の第二期にハマっています。

アジリティマックス



[恋姫の甘寧]
孫権のボディーガード。水軍を使わせては右に出るもの無し。

ジャーン ジャーン

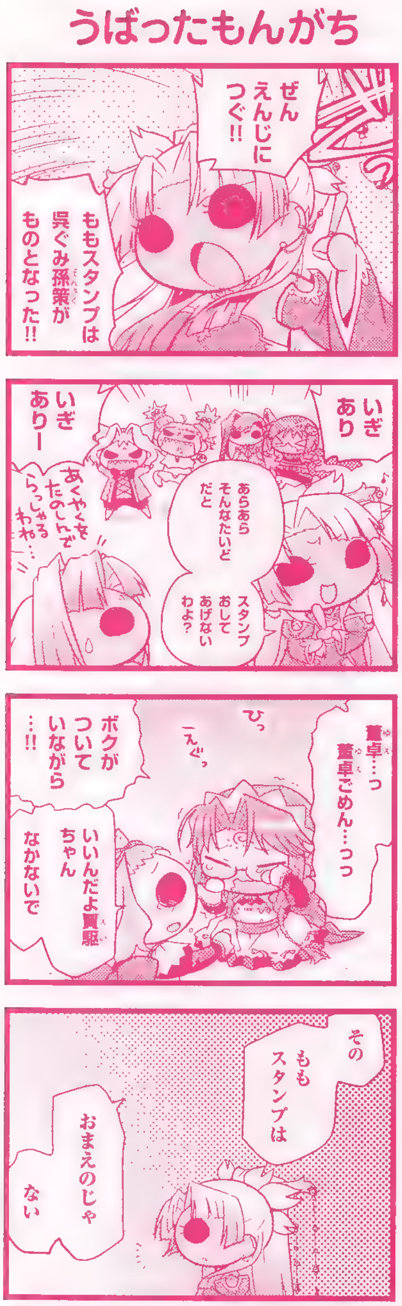


[恋姫の董卓]
真名は月(ゆえ)。一刀のメイドとなるエピソードも。

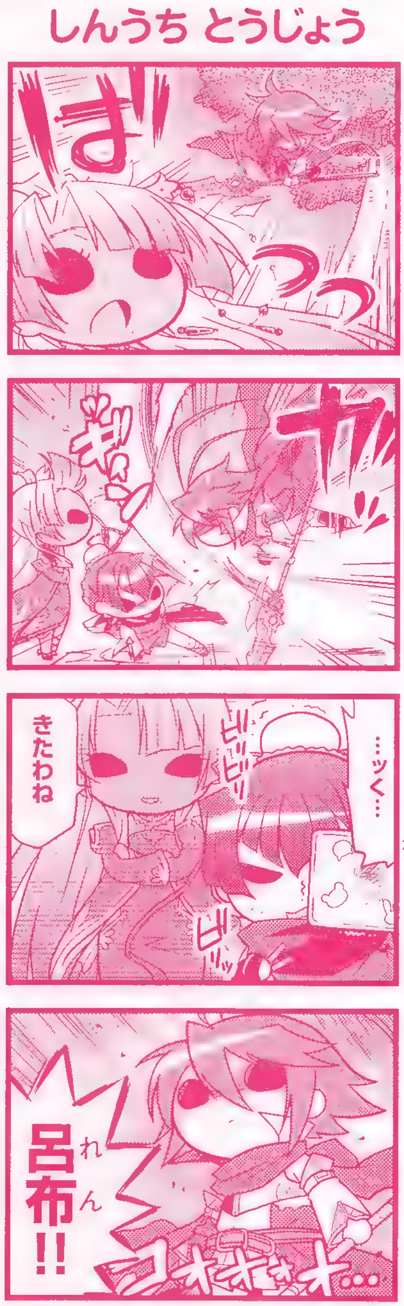
ももスタンプのゆくえ



[三国志の玉璽]
董卓に焼き払われた洛陽の井戸から孫堅が発見する。



[恋姫の董卓]
真名は月(ゆえ)。心優しき女の子。



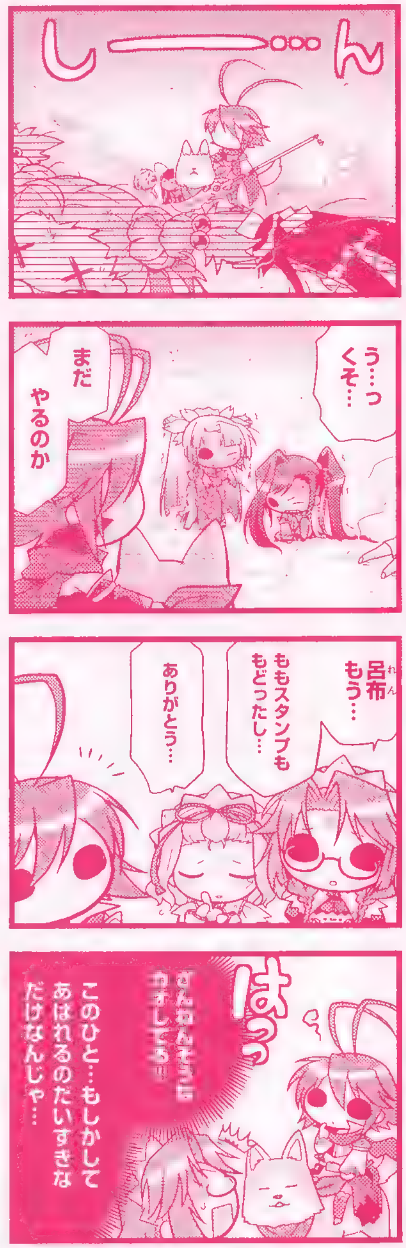
[恋☆ちえんの呂布]
自他ともに認める最強ようちえんじ。



[夏侯惇&夏侯淵VS呂布]
二対一でも、呂布にとっては物の数ならず。

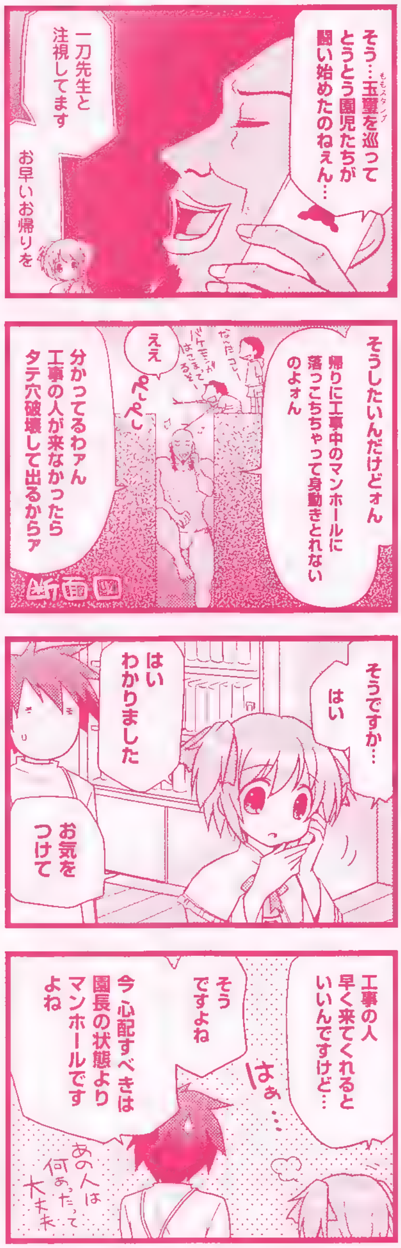
呂布最強伝説、ここより始まる……!?

むそう



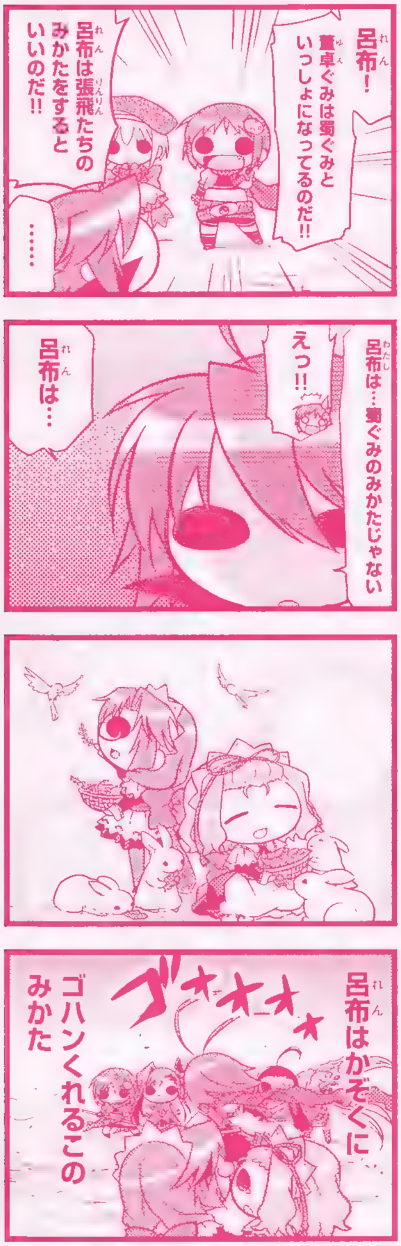
[むそう]
無双、並び立つものが居ないこと。

いっぽうそのころ



[三国志の貂蝉]
三国志の貂蝉は井戸におっこちました。

ぎによって すけだちいたす



[恋姫の呂布]
真名は恋(れん)、動物と心通わせている。

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋☆ちえん」もよろしく!

前作からの変更点をおさらい!



『GGXXAC+Rムック』発売中!



5年の時を経て、再び各地で激闘が繰り広げられている『GGXXAC+R』。今月は前作からの変更点を一気におさらいするぞ。

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋5ボタン
■稼働日　稼働中
■システム名　RINGEDGE
■ネットワーク　未定

変更点を確認・整理! 主要変更点ガイド

前作から大幅な変更が加えられた『Plus R』。主な変更点を一覧にまとめたので参考にしてほしい。

今月は主要な変更点をおさらい。下から続く表は、新キャラのクリフ、ジャスティスと既存キャラの新技を除いた、全て調整の入ったものをまとめたものだ。どのキャラも細部まで調整されているので確認しておこう。技だけではなく、キャラ固有のシステムなどの性能が変わっている場合もあるので見逃さないように。

また、各キャラ共通の調整は以下の通り。ダストアタックは全キャラ共通で遅くなっているが、ロボカイ以外には大きな影響は無いといえるだろう。

◆全キャラ共通の変更点

体力が420から460に
ダストアタックが2フレーム遅く　※

※ロボカイのみ4フレーム遅く



中には技の性質そのものが大きく変更されたものもある。細かい部分まで把握しておこう。

ソル=バッドガイ

カテゴリ	技名	変更内容
通	近距離立ちS	ガードされた際の硬直差が±0Fに。(硬直12F)
	➡＋P	地上ヒット時のダウン復帰不能時間が28→30に
		空中ヒット時のダウン復帰不能時間が14→30に。
	➡＋HS	遠距離立ちSからのガトリングルートが追加。
		攻撃Lvが5→4に。
		地上ヒット時の挙動がよろけ→通常くらいに。
		攻撃力が40→32に。
		2段目ガード時硬直差－14F
	しゃがみHS	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間60
	足払い	基底ダメージ補正が100%→90%に。
	ジャンプS	基底ダメージ補正が90%→100%に。
	ジャンプD	ダウン復帰不能時間が17F→27Fに。
必	バンディットリヴォルヴァー	着地硬直が8F→7Fに(硬直差－3)。
	バンディットブリンガー	ヒット時の挙動が地面バウンドに
		クリーンヒット判定を付与。
		ガード硬直が18F→19Fに(硬直差＋1)
	サイドワインダー	ヒット時、相手のテンションゲージ&バーストゲージ上昇量がダメージ値の7割分に

カテゴリ	技名	変更内容
FB	ファフニール	通常技をキャンセルして出せるように
		通常ヒット時の挙動が壁バウンド→通常ダウンに。
		クリーンヒット時の挙動が壁バウンド→スライドダウンに。
		攻撃判定の発生まで投げ無敵が付与。
		前進距離が増加
		クリーンヒット判定を下方向に拡大。
	タイランレイブ	コマンドが➡⬅＋Dに。
		派生の受付Fが遅くなりました。
		硬直35Fに(硬直差－6F)
		コンボ中のクリーンヒット回数が多いほど攻撃力がアップするように。
		攻撃力が40×3＋84→25×3＋84に。
		ヒット時の壁バウンド効果を削除。
		攻撃発生3＋暗転後1Fに
覚	タイランレイブver.β	1段目ヒット時の浮きが高く。
		2段目ヒット時の挙動が壁張り付けやられに。
	ドラゴンインストール	発動時の硬直時間が8F減少。
	ドラゴンインストールセカンド	発動時の硬直時間が8F減少

カイ=キスク

カテゴリ	技名	変更内容
通	➡＋K	空中ヒット時の挙動が横方向に吹き飛ばしに。
	➡＋HS	ガードバランス減少値が17→12に。
	足払い	基底ダメージ補正が85%に
	ジャンプD	全体25Fに。
		ジャンプDが出ている間は、再度ジャンプDを出せないように。
必	スタンエッジ・チャージアタック	飛距離が増加
	ライトニングストライク	フォースロマキャンに対応。FRタイミング14～16F
		ヒット時の挙動がダウン引き剥がしに
FB	ライトニングスフィア	攻撃判定が拡大

カテゴリ	技名	変更内容
FB	ライトニングスフィア	地上でのヒット時に引き寄せ効果が付与
		コマンドが⬅＋Dに。
	チャージドライブ	ヒット時の挙動が通常ダウン→壁張り付けに。
		強制基底ダメージ補正が70%に。
覚	ライド・ザ・ライトニング	フォースロマキャンに対応。FRタイミング53～56F
	ライド・ザ・ライトニング(空中)	攻撃判定の発生が10F＋1F→7F＋1Fに。
		フォースロマキャンに対応。FRタイミング50～53F
	セイクリッドエッジ	弾速を高速化。

メイ

カテゴリ	技名	変更内容
通	遠距離立ちS	攻撃Lvが3→4に(硬直差－6F)。
	立ちHS	ノックバック距離が減少
	な～んてねっ	ジャンプキャンセル不可能に。
		ダウン復帰不能時間が30F→40Fに。
		ヒット時の挙動に引き寄せ効果が付与。
	➡＋P	最大タメ時にヒットした際の挙動が壁張り付きに
		最大タメ時、タメ動作中の4～19Fを空振りキャンセルが可能に。
	➡＋HS	最大タメ時、タメ動作中の9～27Fを空振りキャンセルが可能に
		立ちK・遠距離立ちS・しゃがみSからのガトリングルートが追加。
	⬉＋K	遠距離立ちSまたは立ちKからのガトリングルートが追加
	しゃがみHS	地上ヒット時の挙動がよろけに。
		ダストへのガトリングルートを削除。
	ジャンプK	攻撃判定の発生が7F→6Fに。
		硬直時間が10F→8Fに。
	ジャンプD	7～21F上半身無敵に。
		動作開始から24F～空振りキャンセル可能。
必	イルカさん・横	空中ヒット時の挙動がスライドダウンに。
	イルカさん・縦	ガードバランス減少値が10→14に
		ヒット・ガード時の着地硬直が5F→7Fに。
	レスティブローリング(HS)	地上HS版の軌道がほぼ真上に飛ぶように

カテゴリ	技名	変更内容
必	空中レスティブローリング(S)	フォースロマキャンに対応。FRタイミング10～12F。
		空中ガードが可能に。
		中段技に。
	方向転換	攻撃ヒット時、メイの移動方向に相手が吹き飛ぶように。
		攻撃力が14→18に。
		ダウン復帰不能時間が28F→32Fに。
		攻撃判定の発生が11F→5Fに。
		派生移行可能タイミングが4F早く
		空中ガードが可能に。
		攻撃Lvが3→2に。
	拍手で迎えてください	最大タメ(Lv4)完了後、2秒経過後に自動で発動されるように。
		テンションゲージの上に性能の段階を示すインターフェースが追加。
		フォースロマキャンの受付Fが20～21F→23～24Fに。
		ヒット時に相手がイルカの進行方向にノックバックするように。
		空中ヒット時の挙動がたたき付けに。
		アッパー部分の基底ダメージ補正が90%に。
	オーバーヘッドキッス	移動投げに。
		通常技をキャンセルして出せるように。
		攻撃判定の発生が25Fに
		19～25Fの間に打撃無敵に

表記について以下の略称、記号を用いています。

メイ

カテゴリ	技名	変更内容
FB	じゃっくはうんど	攻撃判定が少し下に拡大。
覚	究極のだだっこ	最後の1ヒット以外に 若干の引き寄せ効果 が付与。
		ダウン引き剥かし が可能に。
		3～8段目のダウン復帰不能時間が 20F→50F に。
	超絶閃絶きりもみ大旋風	攻撃判定の発生が 1F＋8F→1F＋14F に。
		ガードされたときの硬直差が ＋2F に。
		対投げ無敵削除。

カテゴリ	技名	変更内容
覚	超絶閃絶きりもみ大旋風	移動中は 相手の覚醒必殺技以外の攻撃に耐えられる ように。
		移動速度か速く。
		ヒット時の挙動が 壁バウンド に。
		攻撃力が1ヒット当たり 18→24に。
		1ヒット当たりのガードバランス上昇値が減少。
	デラックス五所川原ボンバー	ヒット時の挙動が 通常ダウン→たたき付け に。
		ガードされたときの硬直差が ＋20F に。

ミリア＝レイジ

カテゴリ	技名	変更内容
性能	バックステップ	対打撃無敵の時間が 7F→5F に。
通	近距離立ち S	攻撃判定が前方に広く。
	遠距離立ちS	ジャンプキャンセルが可能に。
	➡＋P	ジャンプキャンセルが可能に。
	しゃがみ S	持続時間か 2F→4F に。
	しゃがみ HS	ダウン復帰不能時間が 25F→20F に。
		基底ダメージ補正 90% を追加。
		攻撃力が 40→36 に。
	ジャンプ S	攻撃判定の発生が 10F→9F に。
		ガードバランス減少値が 10→7 に。
	ジャンプ HS	ジャンプ K からのガトリングルートが追加。
		下方向の攻撃判定 が小さく。
		攻撃判定の発生が 11F→12F に。
	ジャンプ D	攻撃判定の発生が 11F→17F に。
		攻撃力が 30→48に。
		攻撃Lvが 3→4 に
		ガードバランス減少値が 9→6 に。
		基底ダメージ補正が 80% に。
		ヒット時の挙動が 壁バウンド に。
		ダウン復帰不能時間が 23F→38F に。

カテゴリ	技名	変更内容
通	地上投げ	気絶値の倍率が 1.5倍→1倍 に。
必	ラストシェイカー	ボタン連打によるコマンド入力が削除
	前転	1～15F の間は 被カウンター状態 に。
		動作中に サイレントフォース を回収可能に。
		2～3F低姿勢。4～15F超低姿勢。
	各種サイレントフォース	地面に刺さってから122F後回収可能に
		回収不能の間はナイフの光エフェクトが消えるように。※可能状態になると光る。
		ダウン復帰不能時間が 28F→33F に。
		硬直時間がそれぞれ 3F 減少。
FB	プリティメイズ	ガードバランス上昇値が 0 に
		地上版と空中版のモーションが共通に。
		22F以降必ず発生。
		フォースロマキャン に対応。FRタイミング6～8F
	空中プリティメイズ	発生13Fに。
		12F以降必ず発生。
		ダウン復帰不能時間が 40F→50F に
		フォースロマキャン に対応。FRタイミング4～6F
	ロンギヌス	攻撃判定の発生が 12F→5F に。
		ヒット時の挙動か 壁張り付き に。
覚	ウィンガー	最終段をヒットさせた時の挙動が スライドダウン に。

エディ

カテゴリ	技名	変更内容
性能	エディゲージ	エディゲーンの最大値か 750→1000 に。
	各種分身攻撃	分身の各種攻撃に必要なゲージ消費量か 4　3倍に
	収納時のエディゲージの回復速度	エディゲージ全消費後の回復量が3倍から2倍の速度に。
	エディゲージ全消費後の回復速度	446Fで全回復するように。
	浮遊	相手から離れるように移動した際に テンションバランス が減少するように。
	空中バックダッシュ	空中バックステップ時に テンションバランス が減少するように。
通	立ちK	持続時間が 4F→3F に。
		硬直時間が 8F→9Fに。
	しゃがみ K	硬直時間12F（硬直差±0）に。
	➡＋P	気絶値の倍率が 3倍→1倍 に。
	➡＋K	硬直時間が18F（硬直差－9）に。
		ヒット時は 強制しゃがみくらい に。
	➡＋HS	ヒット時の 浮き が高く。
		持続時間が終了するタイミングでキャンセル可能に。
		遠距離立ちS および ➡＋K からのガトリングルートが追加。
	各種ジャンプ攻撃	基底ダメージ補正がそれぞれ P…90%　K…90%　S…80% に。
	ジャンプ P	攻撃判定の発生が 8F→5F に。
	デッドアングル	ダウン復帰不能時間が 30F→20F に。
		ヒット時の 浮き が高く。
必	移動攻撃（AC）	くらい判定か拡大。
		一段目の持続時間が 1F に。

カテゴリ	技名	変更内容
必	対空攻撃（AC）	攻撃判定の発生が2F 遅く。
	シャドウホール	下段判定を削除し、立ち・しゃがみ・空中すべてでガード可能に。
		使用直後からエディゲージが回復するように。
		強制基底ダメージ補正 50%→基底ダメージ補正 80% に。
		ダウン引き剥がし が可能に。
		攻撃判定の発生が 57F→30F に。
FB	ドリルスペシャル	全体硬直が 47F→62F（硬直差＋8F）に。
		1段目のみが 下段判定 に。
		2段目以降は 立ち・しゃがみ・空中全てでガード可能に。
		ダウン復帰不能時間が 14F→29F に。
		ヒット時の 浮き が高く。
	イグゾーション	エディゲージが一律で 1000 回復するように。※上限を超えて回復。ただし、エディを使い切った または エディを破壊された 時の赤ゲージ状態では回復しない。
		動作中被カウンター判定
覚	イグゼキューター X	攻撃判定の発生が 4＋10F→4＋7F に。
		中断した際の硬直時間が 6F 減少。
		中断した際に通常投げの間合いの外に出現するように。
		1段目の浮きが高くなり、中断した際の有利Fが増加
		1段目の攻撃力が70→50、2段目攻撃力が 70→100 に。

ポチョムキン

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちP	ダウン復帰不能時間が13Fに。
	しゃがみP	基底ダメージ補正80%追加。
		下段判定に変更。
		連打キャンセル不可能に。遅めガトリング追加。
	立ちK	基底ダメージ補正90%追加。
	しゃがみK	基底ダメージ補正90%追加
	しゃがみS	発生14F→13Fに変更。
	➡＋K	攻撃力が 23→40 に。
		しゃがみ HS へのガトリングルートが削除。
		足払いへのガトリングルートが追加。
		1～15F対投げ無敵
	➡＋HS	ヒット時の挙動が 壁バウンド に。
		ダウン復帰不能時間が 25F→28F に。
		基底ダメージ補正 50% を追加。
		動作の後半までキャンセルを受け付けるように。
		気絶値の倍率が 1.5倍→0.75倍 に。
	ジャンプ S	空中ヒット時に 相手を たたき付ける ように。
		ジャンプ D へのガトリングルートが追加
		発生13→14Fに変更
	ジャンプ D	ダウン復帰不能時間が 16F→40F に。
		ダウン引き剥がし効果が追加。
	足払い	キャンセル可能に
		強制基底ダメージ補正80%
		攻撃レベル4→3へ変更
	デッドアングル	ヒット時の挙動が 壁バウンド→通常ダウン に。
必	メガフィスト（前方）	ヒット時たたき付け効果。

カテゴリ	技名	変更内容
必	メガフィスト（前方）	着地硬直が 5F 増加
		フォースロマキャン に対応。FRタイミング16～17F、25～26F
	スライドヘッド	ダウン後の追撃が ダウン追い討ち扱い に。
		発生22F→23Fに変更。
		ヒット時の浮きが高くなり、有利時間が延長。
		フォースロマキャン に対応。FRタイミング26～28F
		打撃部分の発生が 22F→23F に、地震部分の発生が 26F→27F に。
	ハンマフォール	ガードバランス減少値が 6→12に。
		フォースロマキャン の受付F が攻撃判定の発生した 1F 後に。
		ダウン復帰不能時間が 20F→22Fに。
		攻撃レベルが 5→4（硬直差－18F）に。
		ノックバック距離 が短く
	ハンマフォールブレーキ	フォースロマキャンに対応。FRタイミング3～10F
	ポチョムキンバスター	フォースロマキャン非対応に。
		遠くに投げ飛ばし間合いが離れるように。
		ガードバランス減少値が 6＋15 に。
		攻撃力が 140→160 に。
	ヒートナックル	テンションゲージ増加量が 0＋6.0×2＋24→0＋6.0×2＋6 に。
		空振り時のみフォースロマキャン に対応。FR対応24～25F
	ヒートエクステンド	テンションゲージ増加量が 19.20→37.20 に
		ダウン復帰不能時間が 60F→80F に。
FB	ジャッジガントレッド	上方向への攻撃判定が縮小。
	空中ポチョムキンバスター	フォースロマキャン に対応。FRタイミングは相手を放り投げてから9～11F
		横方向のくらい判定が小さく。
		攻撃判定か横方向、上方向に拡大。

チップ＝ザナフ

カテゴリ	技名	変更内容
通	遠距離立ちS	攻撃判定の発生が 7F→6F に。
	立ちHS	基底ダメージ補正が削除。
	➡＋K	フォースロマキャン に対応。FRタイミング16～18F
	➡＋HS	空中ヒット時の挙動が 地面バウンド に。
	しゃがみHS	ダウン復帰不能時間が28F→30Fに。
		カウンターヒット時、ダウン復帰不能時間が 44F→56F に。
		攻撃判定が上方向に強く。
		一番高い所に攻撃判定が出るフレームが 13F→12F に。
		攻撃判定の持続が 9F→10F に。
		硬直が 18F→19F（硬直差－10F）に。
		基底ダメージ補正が80%に。
	ジャンプD	基底ダメージ補正80%が追加
		攻撃力が40→32に。
必	三角跳び	殺式転移、幻朧斬・陽、ジャンプ攻撃からキャンセルして出せるように。
		レバーが前方以外に入力されていた場合に、急角度で落下するように。
		三角飛びから打撃が出せるフレームが 1F早く。
	空中αブレード	ガードバランス減少値が7→10に。
	空中βブレード	着地硬直時間が 3F 増加
		ヒット時の 浮き が高く。
	殺式迷彩	迷彩中、同コマンドでさらに見えにくく。
		攻撃をガードした際に、出現するように。

カテゴリ	技名	変更内容
必	S殺式転移	フォースロマキャン に対応。FRタイミング16～18F
		出現する位置がやや高く。
	HS殺式転移＆D殺式転移	出現する2F前の相手の位置をサーチするように。
	幻朧斬	消えている時に 対打撃無敵 が付与。
	咧掌	地上ヒット時、相手ののけぞりが 14F→17F に
	穿踵	フォースロマキャン後自動ジャンプ属性付加。
	空中挑発	ガードバランス減少値が 0 に
		動作中に攻撃をくらった際、カウンターヒット になるように。
	空中挑発（成功時）	ヒット時、下方向への吹き飛びが強化。
		弾速が速く。
		発生が 10F→8F に。
		基底ダメージ補正が80%に。
FB	幻朧斬・陽	落下が速く。
		着地硬直が 5F→3F に。
覚	斬星狼牙	1～30F の間無敵に。
	万鬼滅砕	攻撃判定の発生が 7F＋0F→1F＋2F に。
		1撃目の攻撃判定が下に広がり、姿勢の低い相手に当たりやすく。
		移動中の無敵時間が削除。

ファウスト

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちP	攻撃判定の発生か 6F → 5F に。
	立ちK	攻撃判定が拡大。
		くらい判定か拡大。
		カウンターヒット時の挙動が 壁バウンド → 浮かせダウン に。
		攻撃力が 30 → 26 に。
	遠距離立ちS	攻撃判定か拡大。
		くらい判定か拡大。
	しゃがみK	2 ～ 3段目が下段判定 に。
	足払い	強制基底ダメージ補正が80%に。
	ジャンプK	基底ダメーシ補正か90%に
	ジャンプS	攻撃力が 32 → 28 に。
	ジャンプD	ダウン復帰不能時間が 20F → 24F に。
必	引き戻し	ヒット後の硬直差が +5F → +6F に。
	コイン	ヒット後、そのラウンド中ずっと「もう一丁オイッス」または「いきなりオイッス」がヒットした際に「炎のオイッス」に変化するように。
		地面に接地した際に 2回バウンド するように(持続169F)。
	槍点遠心乱舞	攻撃力が 44 → 40 に。
	槍点中後ろ移動	ヒット時バウンド効果に。
	くびびよーん	発生が 7F → 4F に。
	タライ	相手の真上から落ちてくるように。

カテゴリ	技名	変更内容
必	タライ	気絶値が 1.5倍に。
		基底ダメージ補正が 85% に。
	ハンマー	基底ダメージ補正が 90% に。
	ちびロボカイ	落下速度が速く。
		着地後、相手の方向へ振り向くように。
		ダウン引き剥がし が可能に。
	ちびポチョムキン	攻撃Lvが5に。
		ガード硬直が20Fに。
		落下動作中に空中ヒットした際の挙動が たたき付け に。
	ドーナッツ	体力の回復量が増加。
	チョコ	テンションゲージの増加量が増加。
	ここからが見所ですよ	テンションゲージ消費量か 0 に。
		ヒット時の挙動が 壁バウンド → 壁張り付き に。
FB	いきなりオイッス	強制基底ダメージ補正 50% → 基底ダメージ補正 50% に。
	レレレの超突き	槍乗り状態中 に出せるように。
		ダウン引き剥がし が可能に。
		基底ダメージ補正 80% を追加。
		くらい判定が下方向に拡大。
		1撃目の攻撃判定が下に広がり、姿勢の低い相手に当たりやすく。
		移動中の無敵時間か削除。

梅喧

カテゴリ	技名	変更内容
通	近距離立ち S	攻撃判定の発生が 9F → 8Fに。
	立ち HS	攻撃判定の発生が10F → 9F に。
		攻撃力が 48 → 40 に。
	➡ + P	くらい判定がやや拡大。
		➡ + K へのガトリングルートが追加。
		2段目ヒット時のダウン復帰不能時間が 20F に
		2段目のガードバランス減少値が 7 → 5 に。
	➡ + HS	ガードバランス減少値が −15 → −6 に
	しゃがみHS	空中ヒット時に 相手を引き寄せる ように。
		ダウン復帰不能時間が14F → 26F に。
		くらい判定が上方向に大きく。
	足払い	基底ダメージ補正が 80% に。
	ジャンプ K	ダウン復帰不能時間が 地上ヒット時と空中ヒット時ともに 25F に。
	ジャンプ HS	空中ヒット時の 浮き が低く。
		ダウン復帰不能時間が 18F → 20Fに。
	ジャンプ D	基底ダメージ補正が 90% に。
		ダウン復帰不能時間が 45F → 35F に。
必	畳替し	ヒット時の挙動が 通常ダウン → 壁バウンド に。
	空中畳替し	出始めの攻撃判定が前方に拡大。
	妖刺陣	コマンドが ➡⬇⬊ + P に。
		ガードキャンセル専用必殺技 から 通常の必殺技 に。
		硬直時間が22F → 25F (硬直差 −17F) に。
		無敵時間が削除。
		攻撃判定か前方に若干拡大。
		ヒット時の 横方向への吹き飛び が小さく。
		ガードバランス減少値が −7 → −12 に。

カテゴリ	技名	変更内容
必	妖刺陣	ヒット時とカート時共に、攻撃Lvか 3 に。
	爵走	9 ～ 24F の間は攻撃を受け止めなくてもガードキャンセル専用必殺技が出せるように。
	回り込み	1 ～ 24F の間対打撃無敵 が付与。
		全体フレームが 34F に。
		フォースロマキャン の受付F が 21 ～ 23F に。
	裂羅	無敵時間か削除。
		攻撃判定の発生が 17F → 10Fに。
		動作後半の 上半身無敵 か削除。
		攻撃判定の持続時間が 2F → 1Fに。
		空中ヒット時に 横に吹き飛ぶ ように。
		空中ヒット時の挙動が 通常ダウン → 壁張り付け に。
		ガードバランス減少値が 15 に。
	色煉	移動速度がやや遅く。
		無敵時間が 1 ～ 7F → 14 ～ 26F に。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング4 ～ 6F
		ヒット または ガード時に 相手を引き寄せる効果 が付与。
	蚊鉤	空中ヒット時の挙動が 相手を引き戻しつつスライドダウン に。
		攻撃判定の発生が 21F → 20F に。
		ヒット または ガード時の硬直時間が 1F 延長(ガード時硬直差+2F)。
		ダウン復帰不能時間が 24F → 36F に。
		基底ダメージ補正 80% を追加。
		ガードバランス減少値が 6 → 3 に。
FB	縛	硬直差が +1F → −3F に。
		1 ～ 12F の間に無敵 が付与。
		地上ヒット時、相手ののけぞりが 23F → 27F に。
	縛・月	強制基底ダメージ補正が 10% → 30% に。

蔵土縁紗夢

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちK	基底ダメージ補正が 90% → 80% に。
	遠距離立ち S	横方向のくらい判定が縮小。
	➡ +HS	空中ヒット時の挙動が 地面バウンド に。
		ヒット または ガード時にキャンセルが可能に。
		ガードバランス上昇値が 10 に。
		攻撃Lvが4に。
		ガード硬直が18F (硬直差+3F)に。
		1 ～ 18F 投げ無敵(攻撃発生した瞬間まで)。
	追加HS	朝凪の呼吸・FB朝凪の呼吸・龍刃(強化版)・剣楼閣(強化版)・逆鱗(強化版) でキャンセルが可能に。
		ガード時のノックバック距離 か大きく。
		動作終了まで被カウンター状態に。
		攻撃力が 58 → 53 に。
	しゃがみHS	ダウン復帰不能時間か 25F → 22F に。
		ヒット時の 浮き が低く。
	デットアングル	硬直時間が 12F → 16F に。
必	各種強化必殺技	単発でも各種強化必殺技を出せるように。
		コマンドはそれぞれ
		龍刃… ⬇⬊➡ + D
		剣楼閣… ➡⬇⬊ + D
		逆鱗 ⬇⬋⬅ + D
		※派生時の強化必殺技も同じコマンド。
	朝凪の呼吸	全体硬直が 57F → 53Fに。
	龍刃	空中ガードが可能に。
	龍刃(強化版)	ヒット時に 相手を前方斜め上へ吹き飛ばす ように。
		基底ダメージ補正が 80% に。
		カウンターヒット時の 壁張り付き時間 が通常ヒット時と同じに。
		ガードバランス減少値が 15 → 10 に。
		ダウン復帰不能時間が 80 → 70 に。
	[illegible]	足先の攻撃判定がやや縮小。

カテゴリ	技名	変更内容
必	逆鱗 (強化版)	ヒット時の浮きが高く。
		攻撃判定を下方向に強化。
		持続が 13F → 14F に。
	剣楼閣(強化版)	攻撃判定の発生が 5F → 3F に。
		基底ダメージ補正 80% を追加
		持続が 23F → 26F に。
		ダウン復帰不能時間が 75F → 90F に。
		ダッシュ慣性の影響が減少。
		ガードバランス減少値が 8×6+4 に。
		最終段のダメージが 24 に。
		最終段のみ空中ガード不能。
		最終段の攻撃判定が上に拡大。
		最後の1撃をヒットさせた際に 真上に吹き飛ばすように。
	爆蹴	爆蹴中に龍刃(強化版)・逆鱗(強化版)・剣楼閣(強化版) が出せるように。
	回り込み	1 ～ 4F の間に、対打撃無敵 が付与。
	爆蹴 → 足払い	ヒット効果が よろけ → ダウン に。
		朝凪の呼吸・FB朝凪の呼吸 でキャンセルできるように。
FB	朝凪の呼吸・極	龍刃、剣楼閣、逆鱗を各1回強化するように。
		硬直時間が 64F → 50F に。
		動作開始から5Fで強化成立
	FB 百歩沁鐘	ヒット時の挙動が 壁張り付き → 通常ダウン に。
		ヒット または ガード時に 朝凪の呼吸・FB朝凪の呼吸 でキャンセルが可能 に。
		ダウン復帰不能時間が 28F に。
		横方向への吹き飛びが短く。
		動作開始から3 ～ 15F間対打撃無敵。
覚	懲崩嬢	硬直時間17F ～ 9F (硬直差+1) に。
		ヒット時に 相手を横方向に大きく吹き飛ばす ように。
	闘砕珀裂拳	攻撃判定の発生が 5+暗転後2Fに。

ジョニー

カテゴリ	技名	変更内容
基本能力	ステップ	移動速度か速く。
通	遠距離立ち S	硬直時間が 25F → 21F (−7F) に。
	➡ + K	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が 72F → 90F に。
	⬊ + HS	ガートバランス上昇値が 20 + 20 → 10 + 10に。
		しゃがみ K・遠距離立ち S からのガトリングルートが追加。
		立ち HS および ➡ + HS へのガトリングルートが追加。
	しゃがみ S	前方のくらい判定が縮小。
	ジャンプ P	攻撃判定の発生が 7F → 6F に。
	ジャンプ K	後方の攻撃判定が拡大。
	通常投げ	ダウン復帰不能時間が 40F → 43F に。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミングは36 ～ 39F
		強制基底ダメージ補正 40% が追加。
必	Lv1 上段ミストファイナー	カウンターヒット時の 浮き が高く。
		基底タメーシ補正 70% が追加。
	Lv1 中段ミストファイナー	ダウン復帰不能時間か 25F → 39F に。
	Lv1 下段ミストファイナー	ヒット時に 相手を引き寄せつつ浮かせる ように。
		基底ダメージ補正 70% が追加。
	Lv2 上段ミストファイナー	壁バウンド時の 跳ね返り が小さく。
		ダウン復帰不能時間が 54F → 70F に。
		ヒット時のテンションゲージ増加量が100→60に。
	Lv2 下段ミストファイナー	ヒット時の 浮き が高く。

カテゴリ	技名	変更内容
必	Lv2 下段ミストファイナー	ダウン復帰不能時間が 42F → 50F に。
	各種Lv3 ミストファイナー	攻撃中に 前進・後退 が可能に。
	Lv3 中段ミストファイナー	先端でヒットした場合でも 最後の1撃まで当たる ように。
		ヒット時の挙動か よろけ に。
		攻撃判定の発生後、いつでもフォースロマキャンが可能に。
	構えキャンセル	Lv 1 ～ 3 すべての硬直時間が 1F 減少。
	バッカスサイ	フォースロマキャン の受付Fが 5F 早く。
	ディバインブレイド	攻撃後の着地硬直時間が 14F → 7F に。
		基底ダメージ補正が 80% に。
		移動時(5 ～ 17F)の間に 対打撃無敵 が付与。(追加入力と同時に無敵時間消失)
		移動時、攻撃時ともにフォースロマキャン後、空中行動が可能に。
		移動時、動作開始後5Fから空中判定
	ディバインブレイド(空中)	カウンターヒット時の挙動が たたき付け → バウンド に。
		基底ダメージ補正が 80% に
	キラージョーカー (空中)	下方向のくらい判定が縮小。
		基底ダメージ補正が 90% に
FB	ジャックハウンド(構えキャンセル版)	よろけ時間延長。
	ジャックハウンド(前進キャンセル版)	よろけ時間延長。
	ジャックハウンド追加	攻撃判定の発生が 1F+12F → 12F+1F に。
		ジャックハウンドヒット後の暗転中は相手のサイクバーストが使用不可能に。
		対打撃無敵時間が 13 ～ 15F → 7 ～ 15F に。

アクセル=ロウ

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちP	➡ + K へのガトリングルートか追加。
		攻撃力が 15 + 15 → 24 + 16 に
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガートバランス減少値が 2倍 に。
	遠距離立ちS	硬直時間が 17F → 19F (硬直差 −10F) に。
		持続時間が 4F → 5F に。
	立ちHS	カウンターヒット時の挙動か 地面バウンド に。
		ダウン復帰不能時間が 24F に。
	➡ + P	動作後半の上半身無敵が削除

カテゴリ	技名	変更内容
通	➡ + K	攻撃力が 18 + 22 → 28 + 22 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	➡ + HS	攻撃判定発生直後に攻撃をしゃがみくらいした際の硬直差が +4F に。
		空中ヒット時の 浮きが小さく。
		基底ダメージ補正 90% が追加。
	⬊ + P	全体硬直時間が 3F 増加。
		一段技が二段技になり、攻撃力が 24 → 24 + 11 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。

アクセル=ロウ

カテゴリ	技名	変更内容
通	⬉+P	引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	しゃがみP	➡ + HS および遠距離立ち S へのガトリングルートが追加。
		攻撃力が 12 + 18 → 22 + 18 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	しゃがみ S	攻撃判定の発生が 9F → 8F に。
		攻撃力が 18 + 22 → 28 + 22 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	しゃがみHS	足払いへのガトリングルートが追加。
		攻撃力が 20 + 20 → 30 + 20 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	ジャンプ S	ジャンプ後に ➡ + P へのガトリングルートが追加。
		攻撃力が 12 + 16 → 23 + 16 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
	ジャンプ ➡ + P	攻撃力が 8 + 10 → 17 + 11 に。
		ボタン押しっぱなしで、攻撃を1段目で停止可能に。
		引き戻し部分がヒットした場合のガードバランス減少値が 2倍 に。
		1、2段目の攻撃Lvが 2 → 3 に。
		1段目の持続が 7F → 6F に。
		2段目の発生が 16F → 15F に。
		ヒット時の浮きを小さく。
必	弁天刈り(S)	攻撃判定の発生が 5F → 4F に。
	[illegible]	鎌の伸びる速度が速く。
		ガードバランス上昇値が0 × 3 → 6 × 3 に。
	[illegible]	硬直時間が 35F → 40F （硬直差－18F）に。
		ダウン復帰不能時間が 36F → 41F に。
	[illegible]	相手のスライドダウン中に出せないように

カテゴリ	技名	変更内容
必	羅鐘旋	画面端から反対側の画面端まで届くように。
		弾速が速く。
		硬直時間が 50F → 30F に。
		被カウンターヒット時間が延長。
	蜂巣箱	ガードポイント技に（1F ～ 13F攻撃を受け止める）※相手の攻撃を受け止めなくても発動。
		無敵時間が削除。
		打撃部分がガード可能に。
		アクセル後方部分の攻撃判定が削除。
		ガードポイント部分のくらい判定が拡大。
		攻撃力が 40 に。
		ガードバランス減少値が12に。
		攻撃判定の発生が 20 に。
		硬直時間が 27F → 22F に。
		下方向の攻撃判定が縮小。
		基底ダメージ補正が 90% に。
		カウンターヒット時の相手の吹き飛びが大きく。
		カウンターヒット時に壁バウンドしないように。
	雷影鎖撃（HS）	フォースロマキャン非対応に。
	アクセルボンバー	ガード硬直時間が 7F 減少。
		ガードバランス減少値が 10 → 20 に。
		中段判定を削除し、立ち・しゃがみ・空中すべてでガード可能に。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング着地後1 ～ 4F
	虚空撃	ヒット時に相手を横方向に大きく吹き飛ばす ように。
		発生が 9F → 7F に。
		落下速度が速く。
		ガードバランス減少値が 6 → 10 に。
FB	白波の焔	ダウン復帰不能時間が 120 → 45 に。
		ヒット時の浮きが低く。
覚	百重鎌焼	全段ヒットしやすく。
		後半部分の攻撃力が1HITにつき 30 → 20 に。

[illegible]

カテゴリ	技名	変更内容
通	全ての通常技	ヒット時やガード時に限り、全ての通常技は動作終了までの間、いつでもガトリングやキャンセル行動が可能に。
	立ちP	攻撃Lvが 2→3 に。
		硬直が 6F → 8F （硬直差＋3）に。
		ダウン復帰不能時間が 2 F 増加。
	➡+S	攻撃力が 30 → 34 に。
		⬉ + K へのガトリングが追加。
	立ちHS	➡ + P へのガトリングルートコンビネーションルートが追加。
	ダスト	4 ～ 18F の間が 上段ガードポイント の受付 F に
		キャンセル可能に。
	➡ + P	地上ヒット時の のけぞり時間が 2F 延長。
		⬉ + K へのガトリング追加
	➡ + HS	ヒット時にキャンセルが可能に。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング17 ～ 20F
		基底ダメージ補正 80% が追加
		硬直時間が 18F → 25F に。
		12 ～ 19F の間に 投げ無敵 が付与。
		しゃがみP・しゃがみK・立ちS・しゃがみS・立ちHSからのガトリングルートが追加。
		攻撃判定の発生が 20F → 21F に。
		ダウン復帰不能時間が 28F → 19F に。
	⬉ + P	CH時バウンド効果。
	⬉ + K	近距離にいる相手に当たりやすく。
		カウンターヒット時、壁バウンド効果に。
		攻撃Lvが 3 → 4 (硬直差－1F)に。
		足元のくらい判定が縮小。
		基底ダメージ補正が 80% に。
		下段判定に。
		発生か 20F → 19F に。
		攻撃力が 30 → 38 に。
	⬉ + S	1 ～ 27F の間が 下段ガードポイント の受付 F に。
		ガード時の硬直差が ＋1F に。
		⬉ + S から ⬉ + S へのガトリングルートを削除。

カテゴリ	技名	変更内容
通	⬉ + S	闇慈の後方にある攻撃判定か削除
		連打キャンセル出来るフレームが 6 ～ 8F に。
	しゃがみHS	攻撃Lvが 4 → 5 （硬直差＋5F）に。
		立ち HS へのガトリングルートが追加。
	足払い	攻撃判定が少し前方に拡大。
必	HS風神	基底ダメージ補正が 90% → 80% に。
	針・壱式	上段技 に。
		弾速が遅く。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング6 ～ 8F （上昇直後）。
	[illegible]	ガード硬直時間が 3F 増加(硬直差±0F)。
		中段技に。
	紅	ヒット時の 相手を引き寄せる効果 が強化。
		ダウン復帰不能時間が 38F → 60F に。
	蒼	最終段のガード硬直が22F （硬直差＋4F）に。
		最終段ヒット時、のけぞりが 23F に。
		攻撃判定の発生が 4F → 11F に。
		硬直が 26F → 14F に。
		1 ～ 11F の間に無敵が付与。
		最終段のガードバランス減少値が 3 → 15 に。
		最終段通常ヒット時の 浮かせ ＋ 壁張り付け 効果が削除。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング26 ～ 28F
		前進距離が延長。
	戒（K）	フォースロマキャン後自動でジャンプ属性付加。
		フォースロマキャン時、相手の方向に振り向くように。
FB	疾	飛距離が延長。
		弾速が速く。
	臨	ガードポイントの受付 F が 2 ～ 10F → 2 ～ 20F に。
	紅	落下中移動可能に。
		ヒット時の引き寄せ効果が強化。
覚	一誠奥義「彩」	フォースロマキャンの受付Fが 2F 延長。
		攻撃判定の発生Fが 7F ＋ 3F に。
	天神脚	攻撃力が 30 ＋ 14 × 13 に。
	花鳥風月	初段の攻撃判定が拡大。

ヴェノム

カテゴリ	技名	変更内容
性能	バックスピンの弾	FB カーカスライド や FB スティンガーエイム で射出された玉やそれに弾かれた玉が、天井・壁で数回はね返るように。
	ボール全般	通常ボールのガードバランス上昇値か 3 に。(攻撃Lv1相当)
		雷ボールは 3 × 3、タメボールは従来通り 20 × n。
通	近距離立ち S	攻撃Lvが 4 (硬直差－10F)に。
	➡ + K	空中ヒット時の挙動が 地面バウンド に。
		空中ヒット時の浮きが小さく。
		攻撃判定の発生が 10F → 16F に。
		ダウン復帰不能時間が 15F → 35F に。
		上半身無敵が削除。
		必殺技によるキャンセル受付Fが延長。
		硬直が 20F → 25F に。
		近距離立ちS へのガトリングルートが削除。
		近距離立ちS 以外の技からのガトリングルートを削除。
		ノックバックが大きく。
	➡+ HS	➡+ P からのガトリングルートが削除。
		近距離立ち S からのガトリングルートが追加。
		ヒット時の挙動が 地面バウンド → たたき落しに。
		攻撃判定の持続時間が 8F → 6F に。
		ダウン復帰不能時間が 44F → 30F に。
	ジャンプD	ダウン復帰不能時間が不能時間23F→24Fに
	空中投げ	フォースロマキャン に対応。 FRタイミング45 ～ 47F
		弾いて壁バウンドさせた後のダウン復帰不能時間が 30F → 80F に。
必	スティンガーエイム	コマンド完成時にレバーが ➡ 以外に入力されていても出せるように。

カテゴリ	技名	変更内容
必	デュービスカーブ	スライドダウン時間が 2F 増加。
		ダウン復帰不能時間が 2F 増加。
		スライドダウン による滑走距離が減少。
		ボール生成・瞬間移動・タクティックアーチのいずれかでキャンセル可能に。
		ガード硬直時間が24F → 18F に。
	配置変更	ボール生成・デュービスカーブ・タクティックアーチの硬直中に D を追加入力することでボールの配置変更が可能に。
	ダブルヘッドモービット（S）	ヒット時の 相手の吹き飛び が大きく。
		最大ヒット数が 1ヒット に。
		攻撃力が 17 × 4 → 44 に。
		攻撃Lvが 3 → 4 に。
		ダウン復帰不能時間が 21F → 25F に。
		持続が 16F → 8F に。
		硬直が 16F → 24F に。
	ダブルヘッドモービット(HS、FB)	HS版・FB版のみ、移動中に追加入力（HS版はHS、FB版はD）を行うことで、追加攻撃が発生するように。
	瞬間移動	被カウンターヒット となる時間が追加。
		移動前の硬直時間が 14F → 20F に。
		移動後の硬直時間が 7F → 1F に。
FB	スティンガーエイム	一度だけ壁から跳ね返るように。
		相手にボールをヒットさせた際に、そのボールが跳ね返るように
		攻撃力か 50 → 46 に。
		ボールの速度か HSスティンガーエイム と同様に。
		HSスティンガーエイム と同じ弾速に。
	カーカスライド	ボールのはね返る回数が増加
		弾速か遅く

テスタメント

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちP	上方向への攻撃判定かやや縮小。
	遠距離立ちS	ダウン復帰不能時間が 14F → 15F に。
	立ちHS	空中ヒット時の挙動が 横方向に吹き飛ばしに。
	➡+ P	上方向への攻撃判定が縮小。
		ヒット時に、強制的に相手をしゃがませるように。
		ガードバランス減少値が 10 → 7 に
	➡ + K	前進したあとに攻撃する技に。
		攻撃判定の発生が 8F → 15F に。
		立ちP・立ちK・遠距離立ちS・しゃがみS からのガトリングルートを追加。
		ダウン復帰不能時間が 16F → 17F に。
		ヒット または ガード時のノックバック が若干減少。
	➡+ H S	前方の攻撃判定が拡大。
		フォースロマキャンの受付Fが変更。受付Fは 17 ～ 21F。
	しゃがみS	上方向への攻撃判定が強化。
	しゃがみHS	フォースロマキャン に対応。 FRタイミング14 ～ 15F
	空中投げ	必殺技を強化する藁人形が 1体 増えるように。
必	ファントムソウル（P）	飛距離か増加。
		攻撃判定の発生が 37F → 30F に。
	バッドランズ	ガードバランス減少値が 5 × 2 → 10 × 2 に。
		2 段目の上方向への攻撃判定が少し拡大。
		1 段目のヒットストップが 13F → 6F に。
	地上バッドランズ	攻撃判定の発生が 16F→17F に。
		2 段目の 浮きと吹き飛ばし がやや小さく。
	空中バッドランズ	1 段目と2段目の浮きが低くなり、吹き飛ばし距離が増加。
	各種エグゼビースト	一定時間待機もしくは追加入力することで攻撃判定が発生するように。

カテゴリ	技名	変更内容
必	エグゼビースト（HS）	攻撃判定の発生が 16F → 35F に ：最速で追加入力した場合
		ダウン引き剥がし が不可能に。
		フォースロマキャン の受付F が 2F ～ 9F に。
		前進速度が速く。
		ヒット時吹き飛ばし効果。
		発生モーションまでに攻撃をくらうと消滅。
	エグゼビースト（S）	移動距離 が増加。
		攻撃判定の持続が 19F → 23F に。
		全体動作が 48F → 42F に。
		フォースロマキャン の受付F がFRタイミング11 ～ 13Fに。
		エグゼビーストの進行方向にノックバック。
	ウォレント	当て身可能時間が 2F ～ 19F に。
		1F目に攻撃をくらった際、カウンターヒットするように。
		当て身部分の全体動作が 42F → 52F に。
	HITOMI	フォースロマキャン に対応。 FRタイミング16 ～ 18F
		ダウン引き剥がし が可能に。
		攻撃判定が後ろ方向に拡大。
	各種ゼイネスト	地上版の攻撃判定の発生が 13F → 11F に。
		ヒット時の捕縛時間が 2F 延長。
		網の出現位置が やや前方斜め上 に。
FB	グレイブディガー	空中ガード が可能に。
		着地後に 3F の硬直が追加。
		ヒット時の 相手の浮き が高く。
		攻撃判定の発生が 17F → 14F に。

ディズィー

カテゴリ	技名	変更内容
性能	立ちカートモーション	前方のくらい判定がやや拡大。
	しゃがみカードモーション	前方のくらい判定がやや拡大。
	ジャンプガードモーション	前方のくらい判定がやや拡大。
通	立ちHS	発生が 13→12Fに。
	➡＋HS	硬直時間が 29F → 21F （硬直差−5）に。
		フォースロマキャンに対応。FRタイミング18～20F、27～29F（1、2段目の発生した瞬間）
		横方向へのくらい判定が縮小。
	しゃがみK	基底ダメージ補正が 70% → 80% に。
	しゃがみS	上方向、後方の攻撃判定が拡大。
	足払い	キャンセルが可能に。
		立ち HS からのガトリングルートを追加。
	ジャンプ後、⬇＋S	基底ダメージ補正が 90% に。
必	よく話し相手になってくれます（全般）	使用不能の間はテンションゲージ上部に「BIT NG」と表示されるように。
	よく話し相手になってくれます（P）	相手の位置をサーチし、間合いが離れているときは大きく前進するように。
		2段目に移行する際の前進距離か増加。
必	よく話し相手になってくれます（K）	前進距離が減少。
		3回連続で噛み付くように。
		攻撃力が 25 × 2 → 20 × 3 に。
	よく話し相手になってくれます(S) or (HS)	空中ヒット時の挙動が 壁貼り付けに。
		派生から出した場合の前進距離が減少。
	独りにしてください	泡か時間経過で消滅する場合、自動的に破裂し攻撃判定が発生するように。
		自動破裂のタイミングに近づくと、泡が伸縮するように。
		ディズィーが攻撃をくらった際、出現している泡が消滅するように。
FB	独りにしてください	全体の硬直時間が 30F → 25F に。
		泡状態の持続時間が 159F → 199F に。
		泡を攻撃されても消滅しないように。
		ディズィーが攻撃をくらった際、出現している泡が消滅するように。
覚	ネクロ怒った場合	攻撃力が 34 × 6 → 40 × 6 に。
	ガンマレイ	フォースロマキャン に対応。FRタイミング53～58F

スレイヤー

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちK	キャンセル が可能に。
	遠距離立ちS	➡＋Kへのガトリングルート追加。
	立ち HS	地上ヒット時の挙動が 地上くらい に。
		空中ヒット時の挙動が スライドダウン に。
		しゃがみHS へのガトリングルート を追加。
		攻撃力が 50 → 45 に
		攻撃判定が上方向に拡大。
	➡＋P	足元付近の攻撃判定が縮小。
	➡＋K	発生が 20F → 21F に。
		基底ダメージ補正が 100% → 90% に。
	➡＋HS	空中ヒット時の挙動が 地面バウンド に。
		ダウン復帰不能時間が 32F → 26F に。
		攻撃力が 50 → 40 に。
		ジャンプキャンセルが可能に。
		しゃがみSからのガトリングが削除。
		キャンセルか可能に
		発生を 19→21F に。
	しゃがみ S	攻撃判定の持続が 9F → 6F に。
		硬直時間が 12F → 15F （硬直差−10F）に。
	しゃがみ HS	地上ヒット時の挙動が よろけ に。
		空中ヒット時の相手の浮きがやや低く。
		ダウン復帰不能時間が 34F → 40F に。
		ガードバランス減少値が 6 → 15 に。
		空中ヒット時の挙動が 引き寄せるように。
		攻撃力が 52→42 に。
	ジャンプ P	ヒット時の浮きが高く。
	ジャンプ K	攻撃力が 28 → 22 に。
	ジャンプ S	攻撃力が 20 → 16 に。
通	ジャンプ HS	くらい判定が拡大。
	ジャンプ D	空中ヒット時の 下方向への吹き飛び を強化。
	ジャンプ後、⬇＋K	ガードバランス減少値か 10 → 13 に。
		地上ヒット時の挙動が 浮かせ に。
必	各種マッパハンチ	ヒット時の 前方への吹き飛び が小さく。
	マッパハンチ（P）	ヒット時の受身不能時間が 26F → 25F に
	マッパハンチ(K)	ヒット時の受身不能時間が 28F → 27F に。
	Dステップ（S）	足元以外の無敵時間が 10～17F → 6～13F に。
	イッツレイト	ヒット時のゲージ増加量が半分に。
	血を吸う宇宙	フォースロマキャン に対応。FRタイミング26～27F
		ガードバランス減少値が 6 → 10 に。
		コマンドが ⬇⬅➡＋HS に。
		硬直時間が 3F 延長。
		よろけ時間が 最大 19F → 最大13F に。
		ヒット時の ノックバック が小さく。
		動作中に攻撃をくらうと カウンターヒット するように。
		ダメージに対する回復量が 1／4→3／4に。
		強制基底ダメージ補正60% に。
	アンダートゥ	フォースロマキャン に対応。FRタイミング24～27F
		ヒット時の挙動か 地面バウンドに
		攻撃判定の発生が 31F → 28F に。
		ヒット時の相手の 浮き が高く。
		下方部分の攻撃判定が拡大。
		ダウン復帰不能時間 が 26F に。
		基底ダメージ補正か 70% → 50% に。
		攻撃Lvが 5 → 3 （硬直差−2F）に。
		ヒットおよびガード時の ヒットバック が小さく。
FB	パイルバンカー	上方向の攻撃判定が拡大。

イノ

カテゴリ	技名	変更内容
性能	ダッシュ、空中ダッシュ	テンションゲージの増加量が 30 → 35 に。
	空中ダッシュ	持続時間が 18F → 21F に。
		ジャンプ中、空中ダッシュを2回出せるように。
通	近距離立ち S	攻撃判定が 前方向に拡大。
	遠距離立ち S	硬直時間が 6F → 1F （硬直差+5）に。
		強制基底ダメージ補正が 50% → 60% に。
	立ち HS	攻撃判定が 上方向 に拡大。
	➡＋P	強制基底ダメージ補正 90% が追加。
	➡＋HS	2段技になり、1段目の攻撃判定の発生は7Fからに。
	しゃがみS	攻撃時に 前進 するように。
		硬直時間が 23F → 17F （硬直差−5F）に。
	空中投げ	投げ間合いが 96ドット → 80ドット に。
必	大木をさする手	攻撃判定か出現する瞬間のくらい判定が縮小。
	大木をさする手（S）	地上通常ヒット時の挙動が よろけ に。
		基底ダメージ補正 が 80% に。
		CH時のダウン復帰不能時間が 100F → 40F に。
必	大木を擦る手（HS）	地上ヒット時の挙動が 浮かせ に。
		FRタイミング13～15F、26～28F。
		ジャンプキャンセルが可能に。
		基底ダメージ補正 90% が追加。
	狂言実行（K）	ダウン復帰不能時間が 17F → 30F に。
		基底ダメージ補正 が削除。
	狂言実行（S）	基底ダメージ補正 80% が追加。
	狂言実行（HS）	移動速度が速く。
		攻撃後、相手をすり抜けるように。
		攻撃力が 20 × 3 → 25 × 3 に。
	ケミカル愛情（K）	イノ周辺の攻撃判定がやや拡大。
	空中ケミカル愛情	K版 の全体Fが 42F に。S版 の全体Fが 40F に。
FB	狂言実行	停止をしなかった場合、6～9F に 対打撃無敵時間 が付与。
		攻撃力が 14 × 5 → 20 × 5 に。
		強制基底ダメージ補正 80% が追加。
	狂言実行 → 停止	移動中にヒットやガードをしなかった場合でも、動作を途中で停止できるように。

ザッパ

カテゴリ	技名	変更内容
通	立ちK	下方向のくらい判定が縮小。
	➡＋P	上方向のくらい判定が縮小。
	しゃがみK	前進距離か増加
		動作の後半までキャンセルを受け付けるように。
	足払い	発生が 12F→11F に。
	ジャンプK	攻撃判定が下方向に拡大。
	通常投げ	硬直が 3F 減少。
	空中投げ	全てのキャラクターに ダウン追い打ち が可能に。
FB	礼儀作法はここから	硬直時間が 13F →11F （硬直差＋3F）
		ヒット時の霊魂増加量が 1 個→ 2 個 に。
覚	産まれる!!	霊魂が 1ヒット 当たり 1個 増えるように。（最大数は 4個）
[illegible]		
通	遠距離立ちS	硬直時間が 7F →10F （硬直差−5F）
		ヒット時の挙動が よろけ → ダウン に。
	➡＋HS	硬直が 26F → 14F （硬直差−14F）に。
		前進速度が減少。
		カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が 60F に。
	しゃがみS	遠距離立ち S へのガトリングルートが追加。
		カウンターヒット時のよろけ時間が 5F 延長。
		ヒット時の ノックバック が大きく。
必	こんにちは3匹のムカデ	1～13Fの間が 無敵 に。
		ダウン引き剥がし効果 が付与。
		ヒット時の霊魂増加数が 3個 → 1個 に。
		ヒット時の浮きが高く。
		憑依するタイミングが 23F → 15F に。
[illegible]		
必	犬攻撃全般	犬が向いている方向に 相手がノックバック するように。
		派生版の性能 が 通常版 と同様の性能に。
	犬出現時	犬出現時に 30F の硬直時間が追加。ただし、この間は 犬にはくらい判定は無い。
	犬攻撃（突進）	空中ヒット時に 相手を前方に吹き飛ばす ように。
		ダウン復帰不能時間が 12F → 20F に。
	犬攻撃（噛み付き）	ガードが可能に。
		ガードされた時でも 霊魂が1つ増えるように。
		基底ダメージ補正 が削除。
		攻撃Lvが 5 → 3 に。
		ヒット時に その場にダウン するように。
	犬攻撃（ジャンプ）	ジャンプ中に ➡＋D および ⬆＋D が出せるように。
	追加攻撃（⬅＋D → D）	➡+Dや⬆+Dや⬅+Dや➡+Dの跳ね返り等から出した場合は⬅＋Dを経由せずに出せるように。
		空中の相手にヒットした際に 相手を地面にたたき付ける ように。
	犬攻撃（サマーソルト）	攻撃判定が 真上 → 少し斜め上 に。
		ヒット時の吹き飛び方向が 真上 → 少し斜め上 に。
[illegible]		
性能	不幸モード	不幸モード中に再度「そのまま帰って来ないで下さい」をヒットさせた際に、最初に憑依していた幽霊を帰還させ、二匹目が取り憑くように。
	不幸モード中のバナナ	ダウン引き剥がし効果 を付与。
		ガードバランス減少値が −7 → −5 に。
		ダウン復帰不能時間が 14F → 20F に。
		持続が 20F 延長。
性能	不幸モード中の植木鉢	ヒット時の挙動か たたき付けに。
		ダウン復帰不能時間が 18F に。
	不幸モード中のゴルフボール	攻撃力が 40 → 30 に。
通	遠距離 立ちS	攻撃判定が少し縮小。
		攻撃距離が減少。
		攻撃力が 15 → 20 に。
		基底ダメージ補正が90%に
	遠距離 立ちS（2段目）	攻撃力が 20 に。
		攻撃Lvが 3 に。
		硬直時間が 4F 増加。
	立ちHS（2段目）	攻撃力が25 に。
		ヒット または ガード で攻撃Lvが変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一。
		硬直時間が 2F 増加。
	立ちHS（3段目）	攻撃力が 25 に。
		ヒット または ガード で攻撃Lvが変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一。
		硬直時間が 4F （硬直差−6F）増加。
	➡＋HS	攻撃力が 36 → 30 に。
	しゃがみS	攻撃力が 18 に。
	しゃがみS（2段目）	攻撃力が 18 に。攻撃Lvが 2に。硬直時間が 2F 増加。
	しゃがみS（3段目）	攻撃力が 18 に。攻撃Lvが 2に。硬直時間が 4F （硬直差−2F）増加。
	しゃがみ HS	発生が 17F → 14F に。
		発生が1F 短縮
		2段目3段目の攻撃位置が遠くに。
		爆発後の幽霊が消えている時間が 90F → 180F に。
	しゃがみ HS（2段目）	硬直時間が 2F 増加。
	しゃがみ HS（3段目）	硬直時間が 4F （±0F）増加。
	ジャンプS	攻撃判定の発生が 4F 短縮され、攻撃力が 25 に。
		ジャンプSへのガトリングが追加。
		しゃがみガード可能に。
	ジャンプS（2段目、3段目）	攻撃判定の発生が 4F 短縮。
		ヒット または ガード で攻撃Lvが変化していた仕様を攻撃レベル 3 に統一。
	ジャンプHS	発生が 14F → 19F に。
		爆発後の幽霊が消えている時間が 90F → 180F に。
[illegible]		
性能	剣攻撃全般	攻撃後に 剣がその場に一定時間停滞 するように。
		「近づくと逝きます」とその他の剣を使った通常技が、空中 ガードが可能に。
通	遠距離 立ちS	ジャンプキャンセルが不可能に。
	➡＋HS	ダウン復帰不能時間が16F→18Fに。
		攻撃判定が後ろ方向に拡大。
	しゃがみ S	地上から出す しゃがみ S よりも剣が高い位置だった場合、立ちガードが可能に。
	しゃがみ HS	➡＋HSへのガトリングルートが追加。
	ジャンプ S	基底ダメージ補正 85% が追加。
	ジャンプ HS	基底ダメージ補正 90% が追加。
必	はい、通ります	フォースロマキャン に対応。FRタイミングは着地後 1～2F
	痛そう、っていうか痛い	突進中にレバーを前後に入力することでスピードの調整が可能に。
		フォースロマキャンの受付F が突進ヒット or ガード時に発生する硬直フレームの 1～2F→1～3F に。
	落ちといてください	対打撃無敵 → 上半身無敵 に。
		ヒット時の霊魂の増加数が 1 → 2に。
		攻撃判定を下方向に拡大。
		上方向のくらい判定が縮小。
		基底ダメージ補正が90%に
	近づくと逝きます	ヒット時の霊魂の増加数が 1 → 2に。

ザッパ

カテゴリ	技名	変更内容
		ラオウ憑依状態
通	遠距離 立ちS	ジャンプキャンセルが可能に。
	ジャンプS	ジャンプキャンセルが可能に。

カテゴリ	技名	変更内容
必	ダークネスアンセム	追加入力にHS版が追加。
		攻撃レベルが5に。
	ラストエドガイ	ダメージが 100 → 80 に。
覚	ベロウズマリス	ケズリ値2.5倍に変更

ブリジット

カテゴリ	技名	変更内容
通	近距離立ちS	➡ + S へのガトリングを削除。
	遠距離立ちS	ダウン復帰不能時間が 14F → 16F に。
	➡ + K	必殺技のみキャンセルが可能に。
		空中ヒット時に たたき付け効果 が付与。
	➡ + S	前方への攻撃判定が拡大。
		攻撃判定の発生直後でも YOYO技 でキャンセルが可能に。
	しゃがみ S	カウンターヒット時の ダウン復帰不能時間が2F延長。
	足払い	FB ロジャーラッシュ と FB ジャックド ロジャーでキャンセル不可能に。
	ジャンプ P	攻撃判定の発生が 6F → 5F に。
	ジャンプ K	ダメージが 20 → 24に。
		後方へ攻撃判定が拡大。
	ジャンプ S	ダメージが 26 → 30に。
	ジャンプ D	ダメージが 16 × 3 → 24 × 3に。
	デットアングルアタック	全身無敵時間が 1 ～ 12F → 1 ～ 16F に。
必	YOYO配置(➡ + HS) YOYO配置(➡ + HS)	YOYO の移動速度が増加。
	YOYO引き戻し	タメ動作中に FB ロジャーラッシュ と FBジャックドロジャー が出せないように。
		引き戻し中に YOYO配置 で、その場に配置できるように。
		停滞中はローリング移動以外のYOYO技 によるキャンセルが不可能に。
		引き戻しを行った瞬間の YOYO技 によるキャンセルが不可能に。
	ロジャーラッシュ	空中でも出せるように
	ジャック ド ロジャー	硬直時間が 39F → 32F に
	ローリング移動	重力 による影響が大きく。

カテゴリ	技名	変更内容
必	ローリング移動	発生直後の速度が増加。
	ロジャーゲット	強制基底ダメージ補正が 85% → 75% に。
	スターシップ	対打撃無敵Fが 1 ～ 16F に。
		1F ～ 9Fに投げ無敵が付与。
		基底ダメージ補正が 75%→80% に。
	空中スターシップ	ヒット時に 相手を 引き寄せる ように
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング19 ～ 20F
		ダウン復帰不能時間が 24F に。
		ガードバランス減少値が 5×3 に。
		基底ダメージ補正が 75% に。
	キックスタート マイハート	ヒット時、横への吹き飛びが大きく。
		相手を飛び越さないように。
	→発射	動作後半 にYOYO技 でのキャンセルが可能に。
FB	ロジャーラッシュ	ヒット数が 5 → 3 に。
		3段目ヒット時に 相手を大きく吹き飛ばす ように。
		空中でも出せるように
		3 段目のガードバランス減少値が15に。
		一段目と二段目の攻撃力が 26→20 に。
	ジャック ド ロジャー	相手キャラクターを追尾するように。
覚	ループ ザ ループ	前方向への攻撃判定が拡大。
		最終段の ロジャーに 引きはがし効果 が付与。
		最終段ヒット時に バウンド効果 が付与。

ロボカイ

カテゴリ	技名	変更内容
性能	温度計	速度変化が遅く。
通	近距離立ち S	攻撃判定が上方向に拡大。
		➡ + P へのガトリングルートが追加。
	ダスト	攻撃判定の発生が 20F → 24 F に。
	➡ + P	攻撃力が 25 → 30 に。
		ダウン復帰不能時間が 18F → 80F に。
	追加➡ + P 2段目、3段目	攻撃力が 25 → 20 に。
		攻撃判定発生までの間に 上半身無敵 が付与。
	➡ + HS (80℃)	通常ヒット時の挙動が よろけ に。
	しゃがみ K	温度上昇量が減少。
		基底ダメージ補正が 85% → 100% に。
	しゃがみ S	しゃがみHSへのガトリングルートを追加。
	しゃがみ S (温度計80℃以上)	2ヒット技になり、温度が上昇するように。
		ビーム自体に加え、ビームの着弾地点の爆発にも攻撃判定が追加。
	しゃがみ HS (温度計80℃以上)	上昇するミサイルが相手に当たらなかった場合、一定時間後に落ちてくるように。
		温度が上昇するように。
	ジャンプ HS	カウンターヒット時の 相手の浮き が高く。
	通常投げ	相手の浮きが高く。
必	くらっとくカイ？	温度上昇量 が減少。
	カイ現象 (Lv1)	温度上昇量が増加。
	カイ現象 (Lv2)	カウンターヒット時の挙動が スライドダウン に。
		ヒット時とガード時の ノックバック が小さく。
	カイ現象 (Lv3)	カウンターヒット時の挙動が 壁バウンド に。

カテゴリ	技名	変更内容
必	カイ幕ホームラン (Lv1)	温度上昇量 が増加。
	町内カイバーゲン (Lv1)	温度上昇量 が増加。
	町内カイバーゲン (Lv2)	温度上昇量 が減少。
	町内カイバーゲン (Lv3)	温度上昇量 が減少。
	痛カイ撃	5 ～ 8F の間に 上半身無敵 が付与。
		足元無敵が削除。
	カイ電波	攻撃力が 8 × n + 35 → 2 × n + 38 に。
		電力ゲージが最大 50% まで回復するように。
		また、相手のテンションゲージが最大 25% 減るように。
		相手が高く浮くようになり、横方向への吹き飛びが小さく。
		攻撃発生までの間に 投げ無敵 が付与。
		最終段のダメージが 38→50 に。
		多段攻撃部分ヒット時、相手のバーストゲージの上昇量が半分に。
		強制基底ダメージ補正が 60% → 70% に。
FB	今日はカイ散	コマンドが 空中で ⬇⬋⬅ + D に。
		1F目 から移動可能に。
		ほかの行動でキャンセルできるタイミングが 7F → 2F に。
		空中ダッシュ または 空中バックダッシュ でキャンセルが可能に。
		温度減少量 が半分に。
覚	駄目な奴は何をやっても駄目	ヒット時、相手のバーストゲージの上昇量が半分に。
	駄目な奴は何をやっても駄目 → 追加頭突き	追加頭突き(強化版)の発生条件が 95℃～ 99℃ → 93℃→99℃ に。
	限カイらばーず → 自爆	空中カート不可能に

アバ

カテゴリ	技名	変更内容
通	近距離立ち S	攻撃判定が前方に拡大。
	遠距離立ち S	前進距離が増加。
	➡ + HS	ヒット時の相手の浮きが高く。
		ダウン復帰不能時間が 30F → 35F に。
	しゃがみ K	攻撃判定が前方に拡大。
	ジャンプ HS	攻撃判定が後方に拡大。
	ジャンプ D	カウンターヒット時のダウン復帰不能時間が 44F → 50F に。
	通常投げ	相手の 吹き飛び が小さく。
必	断獄	スライドダウンの時間が 32F → 43F に。
	結合(打撃)	ヒット後の硬直時間が 8F 延長。
	結合(投げ)	投げ後のダウン時間が 8F 延長。
		横方向への吹き飛びが小さく。
FB	牽引	フォースロマキャン に対応。 FRタイミング9 ～ 23F
覚	証拠・隠滅(往路)	フォースロマキャン に対応。 FRタイミング36 ～ 39F
	証拠・隠滅	3段目のガード不能が削除。
		2段目・3段目の コマンド受付F と 攻撃判定の発生 が短縮。
		カウンターヒット時に、相手がダウンするように。
		諸刃モード&極・諸刃モード
通	立ち HS	2段技に。
		1目空中ヒット時の浮きが低く。
		2段目ヒット時に、相手を引き寄せる ように。
		攻撃判定の発生が 4F 遅く。
		ガードバランスの減少値が 11 → 6 に。
		2段目のヒットバックが小さく。
		2段目ヒット時の浮きが高く。
	➡ + HS	ダウン復帰不能時間が 18F → 23F に。
	ジャンプ HS	基底ダメージ補正が 80% に。
必	抹消	ダウン復帰不能時間が 14F → 16F に。
	結合(打撃)	ヒット後の硬直時間が 8F 延長。

カテゴリ	技名	変更内容
必	結合(投げ)	投げ後のダウン時間が 8F 延長。
	覆滅	ダウン復帰不能時間が 14F → 35F に。
		空中ヒット時に 相手の浮き が高く。
		攻撃判定が拡大。
	過失	攻撃力が 50 → 60 に。
		発生が 27F → 28F に。
		ダウン復帰不能時間が40F→41Fに。
	断罪断罪	2段目の攻撃判定が下方向に拡大。
	分離	硬直時間が 6F 短縮。
		フォースロマキャン に対応。 FRタイミング10 ～ 13F
FB	忌避	ヒット数が 2 → 6 に。
		弾速が速く。
	断罪	2段目に 強制基底ダメージ補正 80% が追加。
		ダウン復帰不能時間が 60F → 70F に。
		2段目の攻撃判定が下方向に拡大。
覚	証拠・隠滅(往路)	ダウン復帰不能時間が 33F → 44F に。
	証拠・隠滅(復路)	ダウン復帰不能時間が 24F → 44F に。
	変質	空中ヒット時の 前方への吹き飛び を大きく。
		空中ヒット時の挙動が 通常ダウン → 壁バウンド に。
		諸刃ゲージの回復量が100% に。
性能	攻撃力	極・諸刃モード中にかかる攻撃力の補正が 80% → 100% に。
	反動ダメージ	反動ダメージが 100% → 85% に。
	諸刃ゲージ消費	諸刃ゲージが自然減少する速度が遅く。
		極・諸刃モード中に攻撃を当てた際に 諸刃ゲージの減少量 が少なく。
通	近距離立ち S	硬直時間が 1F 減少。
	ジャンプ P	硬直時間が 10F 減少。
	ジャンプ S	硬直時間が 4F 減少。
	ジャンプ D	攻撃判定の発生が2F 早く。
		硬直時間が 3F 減少。

聖騎士ソル

カテゴリ	技名	変更内容
性能	チャージゲージ	Lv2以上で必殺技を使用した際のチャージゲージ減少速度が半分に。
通	立ち HS	ダウン復帰不能時間が 18F → 20F に。
	➡ + P	ヒット時の挙動が ダウン → よろけ に。
	しゃがみ HS	17 ～ 26F までの間に 対投げ無敵 が付与。
		下半身の無敵時間が 14 ～ 22F → 11 ～ 22F に。
	ジャンプ S	攻撃判定が後ろ方向に拡大。
	ジャンプ HS	基底ダメージ補正が 90% に。
	通常投げ	基底ダメージ補正が 50% → 40% に。
	空中投げ	相手の 浮き が高く。
	デットアングルアタック	硬直時間が 5 F 延長。
必	ブロックヘッドバスター (Lv1)	ガードバランス上昇値が0に。
	ブロックヘッドバスター (Lv2)	ヒット時の挙動が よろけ → 壁張り付け に。
		ヒット時のガードバランス削減値が 4×3 に。
		ガードバランス上昇値が0に
	ブロックヘッドバスター (Lv3)	二段目以降のガードバランス減少値が 4 → 2 に。
		ガード時のガードバランス上昇値が0に。
	ガンブレイズ(Lv1)	基底ダメージ補正 85% が追加。
	ガンブレイズ(Lv2)	基底ダメージ補正 85% が追加
		1段目の炎の柱に 発生保障 が付与。
	ガンブレイズ(Lv3)	硬直時間が 3F 減少。
		2段目までの炎の柱に 発生保障 が付与。
		ガードバランス減少値を 4×3 に。
	シュトルムヴァイパー (Lv3)	4段目に ダウン引き剥がし が付与。
		基底ダメージ補正が 80% → 90% に。
	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ(Lv2)	2段目ヒット時の挙動が ダウン → スライドダウン に。
		基底ダメージ補正 80% が追加
		1段目ヒット時の 相手の浮き が低く。
	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ(Lv3)	1段目ヒット時の 相手の浮き が低く。
		2段目の強制基底補正を削除。
		1段目の基底ダメージ補正が 85% に。

カテゴリ	技名	変更内容
必	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ(空中)(Lv2)	ダウン復帰不能時間が 18F → 37F に。
	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ(空中)(Lv3)	2段目の強制基底補正を削除。
		一段目の基底ダメージ補正が 85% に
	ロックイット(Lv2)	移動速度が速く。
		攻撃判定の発生が 1F 早く。
		2段目ヒット時の挙動が 地面バウンド → ダウン に。
		硬直時間が 17F → 12F (硬直差 + 4)に。
		攻撃判定とくらい判定が前方に拡大。
		2段目の攻撃力が 20 → 30 に。
		1段目空中ヒット時の横方向への吹き飛びが大きく。
	ロックイット(Lv3)	移動速度が速く。
		二段目、三段目にダウン引き剥がし効果 が付与。
		攻撃判定の発生が 12F → 8F に。
		攻撃判定とくらい判定が前方に拡大。
		1段目空中ヒット時の横方向への吹き飛びが大きく。
		2段目のダウン復帰不能時間が 15F → 40F に。
	チャージバースト	ダウン復帰不能時間が 20F → 43F に。
		ガードされた場合、相手のガード硬直時間が 5F 延長。
覚	タイランレイヴ Ver.Ω (Lv2)	2段目の前進距離が増加。
	タイランレイヴ Ver.Ω (Lv3)	2段目の前進距離が増加。
	サーベイジファング(Lv3)	ヒット数が 3 → 5 に。
		ダウン引き剥がし が付与。
	ドラゴンインストール：殺界	初段が空中ヒットした場合でも、2段目以降が相手にヒットするように。



最新ネタで勝利を目指せ!

今月は局地的に活躍するミニジャンプの狙いどころと、状況攻撃で決定打となる補正切り連係を紹介。特に補正切り連係はマニアックだが強力なので、覚えておいて損は無いぞ。

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：[illegible]
■システム名：NESiCAxLive（TAITO Type X2）
■ネットワーク：NESYS

●特殊表記の見方：【　】内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓢ▶はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモアB▶はワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアC▶はワンモアキャンセルでのつなぎ、｛　｝は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

Text:DIEちゃん、H.H

発生から足属性無敵で空中判定! 基本システムを使いこなす!

ミニジャンプ活用術

いまだ活用頻度が高くなく、研究対象としての余地があるミニジャンプ。性能の解説と活用個所の具体例を併せて紹介していこう。

■基本システム　ミニジャンプの性能

まずはミニジャンプの概要をおさらいしよう。入力はレバー下方向+A+C同時押し。入力直後から足属性攻撃に対して無敵で、空中ダッシュや二段ジャンプは不可能。着地硬直終了までガードができない、といった性能だ。

今回注目したいのは、入力直後から足属性攻撃への無敵になり、空中判定への移行が早い点。足属性攻撃とは足払い攻撃や特定の下段攻撃等、足元への攻撃に付けられている攻撃属性の事。連係に少しでもすき間があいていれば、足属性攻撃に対してミニジャンプで割り込むことが可能で、技によっては反撃もできる。また、しゃがみガードを入力しながらA+Cを入力すれば、相手の攻撃が連続ガードのときはしゃがみガードが継続するのも強みだ。



連係中の足属性攻撃に対してミニジャンプで割り込み、空中攻撃で反撃していく。

ミニジャンプを狙いたい連係

美鶴:立ちA→足払い

美鶴側がカウンターヒット狙いで利用する立ちA→足払い。立ちAをガードしたらミニジャンプを入力して足払いをかわし、空中攻撃で反撃しよう。



美鶴がA・Aと入力していた場合は連続ガードなのでミニジャンプは出ずにガードが継続する。



発生の早い空中攻撃ならカウンターで反撃可能。着地硬直後に地上コンボにつなげられる。

雪子:立ちC→しゃがみC

固めに使われることが多い雪子の立ちC→しゃがみC。立ちCを直前ガードしてミニジャンプすると、しゃがみCの持続をくらってしまうので注意。



立ちC→しゃがみCのすき間は短いので要目押し。立ちCは多段技なので落ち着いて入力しよう。



雪子のしゃがみCは相手を押す効果があるので距離が離れる。リーチの長い技で反撃だ。

ガード不能攻撃&特殊な投げ

割り込みのほかに、特定の行動を見てからミニジャンプを合わせるのも有効。陽介のテンタラフーやエリザベスの逆ギレアクションにリスクを負わせよう。



陽介への反撃が難しいときもジライヤを攻撃してペルソナブレイクを狙っていこう。



エリザベスの逆ギレアクションは硬直が長いので発生が遅めの攻撃でもカウンターを取れる。

『P4U』掲示板

着地硬直や空中くらい逃げ:ミニジャンプには着地硬直が存在するので、ミニジャンプ中の空中攻撃から地上コンボにつなぐにはカウンターヒットさせる必要がある。カウンターで反撃することが難しい技に対しては、空中攻撃Ⓒ▶空中必殺技やワンモアバーストを利用しよう。また、ミニジャンプは入力した瞬間から硬直終了までガードができない点に注意。読まれると空中コンボをくらってしまうぞ。

連続技から
ダブルアップを狙え!

補正切りマニアックス

今回お届けするのはガード不能技や激昂状態を絡めた確定ガード不能連係! ダブルアップを狙って一気に勝負を決めよう!

■回転のけぞり中の謎を解説!

一部の技を当てると発生する回転のけぞり。この回転のけぞり中の後半部分はガードorバーストしかできない時間が存在する。リバーサル攻撃やジャンプ、各種移動系システム動作もできなくなっている。

この時間にガード不能攻撃を重ねると相手にバーストが無い限り、確定ヒットとなる。しかし、連続技ではないのでコンボのヒット数は途切れ、補正も切れる。連続技から補正切りを狙えば一気に大ダメージを狙えるのだ。場合によっては即死級のダメージを与えられるぞ。


ボコスカアタックなど、一部の技をヒットさせると発生する回転のけぞりは後半部分がガードorバーストしかできない。


相手にバーストが無ければガードしかできず、激昂状態の相手やガード不能攻撃を重ねれば補正切りが狙える。



花村陽介

テンタラフーはガード不能かつ回転のけぞりを誘発するので補正切りに最適。最速で入力するとつながってしまうので、気持ち遅らせよう。ガルダイン後の拾いはしゃがみA→立ちCにすると難度が下がるぞ。

連続技
(相手画面端付近)しゃがみC(フェイタルカウンター)Ⓒ▶B駆け上がり〜C変幻地走斬り→[しゃがみA→しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶空中ダッシュC(着地)→[しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶空中ダッシュC(着地)→[しゃがみB→立ちC]→Ⓙ▶空中ダッシュC(着地)→[しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶Cテンタラフー※1[ワンモアC]▶Cテンタラフー[KC]▶ガルダイン[ワンモアB]▶(着地)→[しゃがみC→立ちC]Ⓒ▶B駆け上がり〜Aムーンサルト〜三日月斬り〜Aムーンサルト〜三日月斬り〜D飛び苦無※2
※1ダメージ5139　※2ダメージ4768


Cテンタラフー[ワンモアC]▶Cテンタラフーの部分で補正を切ろう。最速で入力するとつながってしまうので注意。気持ち遅らせる程度で出せば補正が切れるぞ。


補正切りに成功するとヒット数が1になる。ここからCテンタラフー[KC]▶ガルダインへつなぎ、さらにワンモアバーストを決めて追撃しよう。


ワンモアバースト後はしゃがみC→立ちCⒸ▶B駆け上がりで追撃しよう。しゃがみCでの追撃が難しい場合はしゃがみAにすれば難度が下がるぞ。



天城雪子

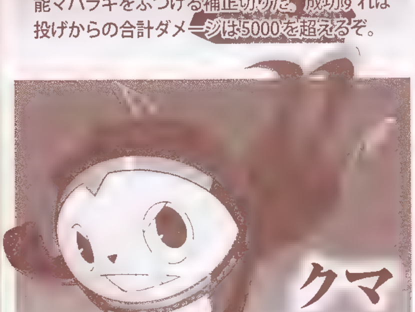
雪子の投げは画面中央では追撃が難しく、補正がキツイためダメージが伸びにくい。そこで狙うのが、火炎ガードキル状態でガード不能マハラギをぶつける補正切りだ。成功すれば投げからの合計ダメージは5000を超えるぞ。

連続技
(画面中央、火炎ガードキル付加状態で)投げ[ワンモアC]▶(レバー前入れっぱなしダッシュ)→Dマハラギ→(ダッシュ)[➡+B→立ちC→⬅+立ちB・B]Ⓒ▶SBアギ(AとBをホールド)→しゃがみC→(A爆破)Cマハラギ→立ちC→(B爆破)Cマハラギ→Aアギ→A爆発
Dマハラギ以降のダメージ約4149


基本コンボでSPゲージをためつつBアギでダウンを奪い、火炎ガードキルを入力。相手が起き上がるモーションを見てからB爆発を重ねれば比較的安全だ。


画面中央への投げを決めたら、ワンモアキャンセル→レバー前入れっぱなしと入力。雪子がダッシュしているのを確認してから……、


Dマハラギを放つ。行動不能時間中にガード不能の炎攻撃がぶつかる仕組みだ。SPゲージ50とガードキルを使っているので、この後のコンボは完走したい。



クマ

次のアイテムがドライアイスのときに狙える即死連係。SBパベックマで激昂状態にし、ドライアイスで氷結状態の相手にボコスカアタックを当て、その後のボコスカラッシュを遅らせると確定で補正切りが狙えるぞ!

連続技
(相手画面端)[立ちA・A→(遅めに)立ちB]Ⓙ▶(ハイジャンプ)C→[ジャンプB→ジャンプA](着地)→[立ちB→立ちC→しゃがみB]Ⓙ▶ジャンプAⒸ▶Aベアスクリュー[KC]▶D空中トマホーク(ホールド)→(ダッシュ)D空中トマホーク爆発→立ちD(ホールド)→SBパベックマ→立ちDホールド離し(ドライアイスヒット)→(ダッシュ)ボコスカアタック※1→(遅めに)ボコスカラッシュ→Dボコスカフィニッシュ→[立ちB→立ちC→立ちD(風船爆弾)]→[立ちA→(遅めに)立ちB]Ⓙ▶(ハイジャンプ)C→[ジャンプB→ジャンプA]Ⓒ▶Aパベックマ→風船爆弾ヒット→[立ちB→しゃがみB]]Ⓙ▶(ハイジャンプ)AⒸ▶Aベアスクリュー[KC]▶D空中トマホーク(ホールド)(着地)→しゃがみC→D空中トマホーク爆発→Aベアスクリュー※2　※1約ダメージ4117　※2約ダメージ7201


D空中トマホーク爆発は高めでヒットさせ、直ぐに立ちDホールドをする。硬直が切れたらSBパベックマを出し、立ちDホールド解除で相手を氷結状態へ。


氷結状態の相手にボコスカアタックを当て、ボコスカラッシュを遅らせると激昂状態の相手にボコスカラッシュが確定でヒットし補正が切れる。


ボコスカラッシュ→Dボコスカフィニッシュから追撃を決めれば一気に大ダメージを与えられる。相手にバーストが無ければ全キャラ即死するぞ!

『P4U』掲示板　**花村陽介**:上記連続技で紹介し切れなかった補正切り連係を紹介しよう。(相手画面端付近)ボコスカアタック→Dボコスカフィニッシュ→[しゃがみB→しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶空中ダッシュC(着地)→[しゃがみC→立ちC]Ⓒ▶Cテンタラフー[ダメージ3108]　また、投げ[ワンモアC]▶〜からもCテンタラフーで補正を切ることができ、5000ダメージ以上与えられるぞ。



VFジャンキーたちの祭典！ 144チームの頂点に立ったのは!?

VF業界が他ゲーに誇れる最高の大会……老いも若きも、全プレイヤーが"その場所"を欲して止まない、唯一無二の頂点……。最も強い5人を決める由緒ある闘いが、今年もやってきたぞ!!

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：3D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋3ボタン
■稼働日　：2011年11月24日（稼働中）
■使用基板　：LINDBERGH
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text:二代目 地蔵 森公美子
Photo:大須、ちのフラット

年に一度の"お祭り"開催!!

10月7日、東京はレジャーランドお台場パレットタウン店にて、VF最大規模の大会イベント「第13回VFRビートライブカップ」が開催された。

前身となる「アテナ杯」を含めると18年という長い歴史を誇るこの大会。5on5形式ながら今年は何と144チームが参加。これだけでも、いかに権威あるイベントかが分かるだろう。

集まった700人超のプレイヤーたちは、ガチあり、地元意識あり、同窓会ムードありと、多彩な顔ぶれ。この中から"今年最も強い5人"を決める長く厳しい闘いが始まった。



参加者は初代『VF』組から『VF5FS』デビューまで多種多彩。世代を超えても思いは一つ、「俺たちはビートライブカップで勝ちたい」んだ!!

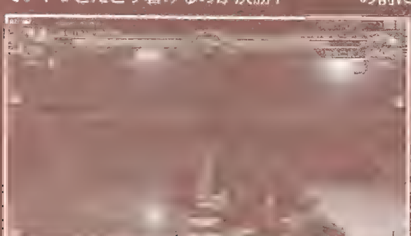
予選～プレイオフ～決勝トーナメント

大会の流れは、まずリーグ戦である予選ブロックへと入るための予備予選を、94チームによるトーナメントで決定する。この過酷なトーナメントを抜けると、3チーム総当たり方式の予選ブロックへ。ここでは、基本的に1位チームが決勝トーナメントへ直行（シードチーム）もしくはプレイオフへ。2位チームはワイルドカード（代表者によるトーナメント）でのラストチャンスにかける形。

この予選の段階で、シードチームといえど1位を獲得しないと多大なアドバンテージの恩恵を受けられない。今大会でも、関西の有力チーム【モンテカルロ～怒れる老人～】や昨年の覇者【名門江古田】、一昨年の覇者【板橋ニュートン】、強豪【オレンジライン】といったチームが地獄のワイルドカード送りとなってしまった（これを抜けたのは【板橋～】と【オレンジ～】）。

（一部を除き）長い長い激闘を終えて、やっとたどり着けるのが決勝トーナメント（進出チームは右ページ参照）。ここでは、【ガタクレ】大将「ちび太」による逆4タテなど、一回戦から早速死闘が繰り広げられた。また、優勝2回を誇る【大仏パンチ】は、「こえど」対「わさこん」の大将戦の末、【オレンジライン】に惜敗。

二回戦では、悲願の純正九州初戴冠を狙う【米国病院】が【四万十川料理学園】に屈したほか、一回戦で「しわ」との激戦を制したエース「たか○ちゃん」擁する【募集中だわ。】が、【タイラント】の「ホームステイアキラ」との壮絶な大将戦の末に敗れる。そして、『VF5』以降急激に頭角を現してきた東海地方のTOPチーム【ファミリー餃子五人前♪】は、【チームイレイザー】に対して序盤で圧倒的有利な状況を作るものの、四度の優勝回数を誇るベテラン「マスクド」の三人抜きでイーブンまで持ち込まれてしまい、最後は「ゴージャスアイリーン」の前に惜しくも力尽きてしまった。



【静岡お茶の会】、【太鼓部屋】に続く東海勢のビートライブカップ優勝を狙える位置まで来た【ファミリー餃子五人前♪】だったが、フォータイムスチャンピオン「マスクド」の壁は厚く、ベスト8で【チームイレイザー】に敗れる。

ベスト4～決勝戦

ここからは筐体1台進行となる準決勝。まずは、勢いに乗る【四万十川料理学園】と優勝候補筆頭の【タイラント】。宇宙最高段位"天翔神"「イトシュン」をはじめ、圧倒的総合力を誇る【タイラント】。これに、元スタープレイヤー「YOU」や前回ビートライブカップでアキラ一軍を務めた「たね」など、隠れた実力者を擁した【四万十川～】がどう立ち向かうかに注目が集まった。……が、何とここで【四万十川～】中堅「マイチ」が、【タイラント】に対して大立ち回りを見せる。相手次鋒「イトシュン」斬りを皮切りに、何と4タテを達成！　弱キャラといわれるアイリーンでのSクラス連破に、会場は大いに沸いた。

続いては前回ベスト4の【チームイレイザー】と、西東京の強豪が集う【オレンジライン】の一戦。【オレンジ～】は先鋒戦を落とすものの、次鋒「ぜん」が踏ん張って逆に有利な展開に。この場面で、ここまでいいとこ無しだった仙台の至宝「パイダーマン」にエンジンがかかる。今までのストレスを一気に発散する三人抜きを決め、バトンを渡された「ふ～ど」が締めて【チームイレイザー】勝利。ついに決勝の舞台に立つ役者がそろった！

関西vs.関東となる決勝戦。まずは【四万十川～】「じん」が「マグナム」とのクセ者対決を制すると、【チームイレイザー】は「パイダーマン」投入でイーブンに。ここで【四万十川～】は「たね」出陣。この采配がズバリ決まり、「パイダーマン」、「マスクド」と連破に成功。しかし、ここで立ちふさがったのが副将「ふ～ど」。ここから当日ノリノリの「マイチ」を含む3タテで逆王手！　結局相手大将「YOU」まで抜き去り、プロゲーマーの貫録を見せ付けた。

こうして、2012年のビートライブカップは元・新宿～池袋系チームの【チームイレイザー】優勝で幕を閉じた。大会参加者およびスタッフの皆さま、長丁場お疲れさまでした!!



闘劇の「ゼットマン」といい、今回の「マイチ」といい、弱キャラでも絶望的な組み合わせが無いのは本作の優れたバランス。見事な勝利だ!!



意外にもビートライブカップは初戴冠となる「ふ～ど」。2Dだけではなく、本業（!?）のバーチャでも健在なところを最後に見せてくれた。

第13回 VFR ビートライブカップ
決勝トーナメント

WINNER

チームイレイザー

地域	チーム	メンバー
関西	四万十川料理学園	YOU (SA) ／テラゾー (LA) ／たね(AK) ／マイチ(EI) ／じん(KA)
北／東	片山軍団	片山(PA) ／ゆうちゃ (AO) ／爆音小僧(AK) ／ょすぃ (SH) ／ちびたろう(JE)
九／沖	米国病院	とんちゃん☆(LA) ／フィリックス(KA) マルコメX (AO) ／ムームーダンス(AK) ／ばすた～ (LI)
東京	立川麻雀倶楽部	京罰(SA) ／かはやきさん(VA) ／ヤサカケ(KA) ／マイティ (JA) ，エビ(GO)
関東	屈伸ジェネレーション	しわ(PA， 閃吉(VA) メメクラケ(SA) カシン(TA) 栗田(TA)
関西	募集中だわ。	ちょ～たろ(JN) じゃか(GO) くろぼ～ (LA) うめっち(EI) ，たか(ちゃん(KA)
東京	タイラント	イトシュン(BR) ，祐天寺☆羅羽(LA) ショセフ(AK) 大須(EL) ／ホームステイアキラ(AK)
関東	朋友	とんぶり(EL) ／まんぷく(LA) ／マタロウ(VA) ／りょ☆あい(EI) ／千人斬り(KA)
関東	自作マニア～ず	自作マニア@にぶいち(AK) ／自作マニア@もりを。(AK) ／自作マニア@ひでお。(WO) ／自作マニア@ぴんぴん(VA) ／自作マニア@どれいく(BR)
中／北	ファミリー餃子五人前♪	ふうた(JN) ／ケイスタ(SH) ／ムック(TA) ／こぞう☆(TA) 完全二択♪ (WO)
関東	地方の星	[illegible]野ひかる(JA) ，コムサラ(SA) ／ DAS (VA) ／厳流影(KA) JACKY BOY (LI)
東京	チームイレイザー	ふ～ど(SH) ／ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ(JA) ／ゴージャスアイリーン(GO) ／マスクド(LI) ／マグナム(JE)
東京	ガタクレ	サ・ケリラ(AO) 悟李羅☆影助(WO) 磁石(TA) ちんはんJ (JA) ちび太(LI)
九／沖	ヤクルトレディー	仁義なき京(JA) とよちん(TA) 悪地 ぽっぽ(JA) ／タチャ (JA) フルスイング(LI)
関東	大仏パンチ	パンチ・ザ・センブー (LA) ，シン(KA) ／甲府めがね(AO) ／こえど(JN) ／名古屋あいり～ん(EI)
関東	オレンジライン	わさこん(LA) ／かいぶつ(VA) ／ぜん(BR) ／ゾンレノン(LE) カクリ混(AO)

※キャラ名略称について:AK:アキラ、JA:ジャッキー、SA:サラ、LA:ラウ、PA:パイ、JE:ジェフリー、WO:ウルフ、KA:カゲ、LI:リオン、SH:シュン、AO:アオイ、LE:レイ・フェイ、VA:ベネッサ、GO:ゴウ、BR:ブラッド、EI:アイリーン、EL:エル・ブレイズ、JN:ジャン、TA:鷹嵐



優勝チーム

【チームイレイザー】

(写真左から)マグナム／ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ／ふ～ど／ゴージャスアイリーン／マスクド

特殊称号

五虎将

[illegible]マスクドのキャラ変更、マグナムのやり込み不足etc.……不安要素は多々あったものの、ほぼ全員が十年来の付き合いという気心の知れたメンバーで構成された【チームイレイザー】。チームの精神的支柱であり、今回の優勝で何と5回目の戴冠となったマスクドに話を聞いてみた。

――優勝おめでとうございます。5回も優勝していると感激は薄いかもしれませんが、今の気持ちを

マスクド　この大会で勝つということは特別なので、優勝に差は無く、毎回同じくらいうれしいですよ。

――前回ベスト4のチームからほとんど変わっていませんが「大須」が抜けて「ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ」加入、結成の経緯を教えてください

マスクド　実は前々回が今年と同じチームだったんです。去年は「ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ」がヘッドハンティングされてしまい、その抜けた穴を埋めるなら「大須」しか無いだろう、ということで。

――決勝トーナメントが決まって、どうでしたか？

マスクド　このくらいの規模の大会だと、決勝トーナメント16チーム全部強いのは当然なので、とにかく目の前の相手に全力を尽くす方針です。

――見ている側としては、ターニングポイントは【ファミリー餃子五人前♪】だったと思います。あの試合について何かポイントがあれば

マスクド　正直、チームの危機をある程度救うことができて、その点では素直にうれしいです。シュンも鷹嵐も苦手でしたが、相手は緊張のせいか明らかに普段の動きができていなかった。そこも勝因ですね。

――準決勝【オレンジライン】戦はどうでしたか？

マスクド　各キャラのトップクラスがそろっていて、総合力では負けると思いました。ただ、そこまで不発の「ﾊﾞｲﾀﾞｰﾏﾝ」がここで復活、3タテしてくれたのが大きかったですね。

――決勝戦は大方の予想【タイラント】ではなく「YOU」氏の関西チームでした。勝算はありましたか？

マスクド　自分は【募集中だわ。】に引けを取らないほど強いチーム、という認識だったので、【タイラント】じゃなくてよかったどころか、全く油断はしていませんでしたよ。

――今大会でのチーム内MVPはだれでしょうか

マスクド　勝ち数やインパクトでは「ふ～ど」だけど、みんな結構重要なところで勝っているので、使い古されていますが“全員”ですね。

――これで2位以下を引き離してのビートライブカップ5回優勝です。まだまだイケそうですか？

マスクド　この調子で最低でも10回は優勝したいですね(笑)。

――最後に、読者並びにバーチャプレイヤーにひと言お願いします

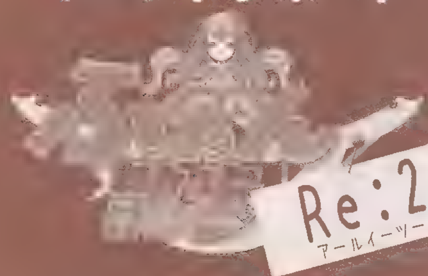
マスクド　次回作がどうなるかは分からないですが、バーチャは最高に面白いゲームだと思うので、来年も開催されるであろうこの大会に向けて、みんなも頑張りましょう。

各試合のターニングポイントとは!?

OVER the LORD 第4章 常闇を祓う覚醒の焔

OVER the LORD 第4章 常闇を祓う覚醒の焔 ベストバウトセレクション 付録DVD解説

ふぁん散歩in丸亀 イベントリポート



瀬戸内海を越え、四国の香川県、丸亀市で開催された「ふぁん散歩Re：2」。決して交通の便がよいとはいえないこの地でも、多くのプレイヤーがイベントのために集まってくれた！　中には、遠く名古屋の地からわざわざ車で来たプレイヤーも！

恒例となっている新使い魔の紹介や、第四回全国大会覇者「ドラクエVIIはお」氏や「fan114」との組み手、クイズを使ったプレゼントイベントなどが催されたぞ。

新使い魔の情報に一喜一憂（強力な使い魔の追加はうれしいながらも、自分の種族の弱点を突く使い魔なら不安になるものである（笑）。）したり、覇者のプレイに会場が沸いたり、声優サイン入りカードを見事勝ち取ったり、終始大きな賑わいを見せて盛況のまま幕を閉じた。

Text：age

※DVDからの画面キャプチャーのため、解説の写真がやや荒くなっています。

第四回公式全国大会を振り返る

特典映像から学ぶべし！

今月号には、第四回全国大会の名勝負をピックアップしたものを収録したDVDが付録として付属している。各プレイヤーのスーパープレイが収録されているだけでなく、手元の動画をバッチリ収録！

ハンドスキルが非常に重要な本作において、これを繰り返し、しっかり見られるのは非常にうれしいポイントであること間違いなし。

リプレイなどでは普段は見ることのできないその手元の動きから、使い魔の配置や、操作のタイミング、スマッシュの出し方……などなど、決勝大会に残った確かな実力とスキルを備えたプレイヤーたちのスキルを盗み取るべし！

また、各試合の流れやポイントとなる部分の解説も掲載するので、試合を視聴する際の参考にしてほしい。さらに、優勝者である「ドラクエVIIはお」氏の試合に関しては、本人からもコメントをもらっている。こちらも試合の内容とよく見比べてもらえばより理解が深まるだろう。

なお、最後に「ドラクエVIIはお」氏への簡単なインタビューも掲載している。優勝者の意外な一面が垣間見えるかも!?

手元映像に注目！



第四回公式全国大会・総括

今回の大会は、シリーズが長く続くタイトルだけあり、さまざまな点で研究が進み、大会ならでは、といった注目点が散見された。

大会独特のルールとして毎回注目が集まるのがサイドボードの存在だ。これまでは、特定の種族へ対策するために、低コストかつ強力なダメージ系の特殊技を使う使い魔を採用するプレイヤーが多かったが、今回もそれは同様。特に、［アフロディーテ］、［ニケ］、［静御前］あたりが人気であった。どれも弱点を突くことで安定したダメージを与えられ、効果範囲が優秀な使い魔だ。

また、前回の大会から大型バージョンアップを挟んで二度バージョンアップがあったため、多くの〈ガード〉スキルを持つ使い魔が追加され、その有用性からデッキに組み込んでいるプレイヤーが非常に多かった。こっそりと［ホワイトラビット］を仕込んでいたプレイヤーが意外と多かったのも秘かなポイントだろう。

さらに、これまでとは違った傾向として、オーバーキルで相手の弱点を突けない場合、片手斧を装備して固定ダメージを稼いでいたプレイヤーも。これは、片手斧が使いやすくなったことに加え、ゲームのシステムと大会のルールに対する考察が深まってきたゆえといえるだろう。



派手さは無いが、相手の防御力に関係なく固定のダメージを与えられるオーバーキル。DEFをアップさせる特殊技が多く使われていたこともあってか、思いの外その力を発揮していた。まさしく大会ならではの光景だろう。

華 VS 醤・u・油

華の手元に注目！

まず何より注目してほしい点が、「華」選手の手元の動きだ。デッキが拡散攻撃の使い魔のみ、かつスマッシュが必須の構成で組まれているため、しっかりと拡散スマッシュを出している。陣形がいわゆる田の字になっているが、離れた位置で攻撃すれば複数攻撃はくらいにくいので、これでしっかり先端をヒットさせれば田の字のリスクもそれほど大きくない。拡散スマッシュが苦手、という人はこれを参考に動かしてみよう。



スマッシュを出すときはある程度固まって動いているが、相手パーティに[実験兵器七号]が居るときなどは、しっかり分散しているのがポイントだ。

丁寧な立ち回りからの逆転

序盤から押され気味の「華」選手だが、とにかく丁寧に立ち回っている。54カウントで、ゲートを封印したところから徐々に逆転のための布石を作っていく。ゲートを閉じた状態で相手の出る場所を制限、罠を設置しさらなる布石を敷く。最終的に、相手の誤魔化し用パーティにそれをヒットさせたことでその仕事をさせる前に撃破して突破、制圧を行ない、ストーンの状況を五分近い状態に持ち込み、最後は「醤・u・油」選手の降魔を落として見事に逆転する。



逆転のためにはゲートの封印が重要！　初期の神族を彷彿とさせる動きだ。このときゲートを修復していれば、結果は変わっていたのかもしれない。

勝負を決めたポイント

「華」選手が、二度目のトラップをヒットさせたとき、出てきたパーティを速攻で死滅させたため、「醤・u・油」選手側は、前の戦闘で死滅していた[グレート・ハーロット]の復活が間に合わず、メインパーティが不完全な状態になってしまった。特殊技のコンボができないため、戦闘面で不安が残ったためか「醤・u・油」選手は一度帰還することになるのだが、そこで逆転される。ここで帰還せず強引に一体倒せれば結果は変わっていたかもしれない。



相手が高コスト中心の低枚数デッキゆえ、戦闘で対抗するために一度帰還することを選択した。決して間違った判断ではないが、結果的として裏目に出ることに。

Regalia VS EXS

ゲートを守りつつ、敵を倒せるか？

いわゆるゲート封印デッキを使用する「ＥＸＳ」選手。対する側としては、とにかくゲートを封鎖されないように常に相手を追いかける展開になる。結果はともかく、「Ｒｅｇａｌｉａ」選手側の丁寧な対応は、対策として正しいものであり、ゲート封印デッキが苦手、という人はその動きを参考にしてほしい。対する「ＥＸＳ」選手側も、サイドボードのおかげで炎の数も十分にあってか、[ディーナ・シー]の特殊技をゲート封印まで無理に温存したりせず、こまめに使用していた。



追わなければならない相手の動きを逆手にとり、そこで痛み分けにすることでじわじわと「ＥＸＳ」選手がリードを広げる展開になっていった。

右ストーンでの攻防

右ストーンでの数度にわたる攻防は、やや分かりにくいが重要なポイントになっている。離れて真ん中ゲートから出撃する「Ｒｅｇａｌｉａ」側は、上から覆いかぶさるように攻めることで相手の逃げ道を封じるように動き、「ＥＸＳ」選手側は、邪魔はすれど無理にゲート封印に行ってゲート付近に追い込まれないように動いていた。

結果的に、ここでの[illegible]によって、「ＥＸＳ」選手側が逃げ切り[illegible]たのである。



なぜストーンを割られても上から攻めるのか？　ゲート封印のために逃げ回られるのを阻止し、五枚デッキ相手にエクセレントで優位に立つためである。

勝負を決めたポイント

最後までもつれた試合。最後の最後でポイントとなったのが「ＥＸＳ」選手側のパーティの使い魔が全滅した最後の30カウント付近での戦闘以降の流れだ。ここで全滅寸前まで追い込まれながらも、降魔だけは逃がし、次の戦闘でなんとかその特殊技と[【守護】ヤクシニー]とのコンボで「Ｒｅｇａｌｉａ」選手側の使い魔と降魔を落とせたのが大きい。また、その前にサーチアイをしっかり封印して戦闘で優位に立てるようになっていたのもポイントだ。



[ディーナ・シー]と交互に戦闘に出すことで、火力の差で一方的に突破されるような場面をほぼつぶしていた。本来のデッキに足りない部分をいろいろな形でカバーした有効なサイドボード活用の例といえるだろう。

公式大会の裏舞台

低枚数デッキは今: 見事、四枚デッキで予選を突破、本選でも活躍した「華」選手だが、低枚数デッキの全国対戦での環境は少々厳しいと言わざるを得ない。二体を対象とした強力な弱体系などの存在により、本来強固なはずの高コスト使い魔が落とされやすいのが現状。しかし、使い手によっては勝てることも大会で証明されたことになる。低枚数を使う人はぜひ参考にしてほしい。

いちのせ VS ゆとりにこちゅう

セオリーを逆手に

「いちのせ」選手の開幕の選択に注目しよう。本来、開幕は特殊技がすぐ使える低コストメインのパーティで出撃するのがセオリーだが、あえて高コスト側のパーティを選択し、相手との戦闘を避け、中央でのぶつかり合いで勝負に出ることに。

同族で弱点を突けないこともあり、この作戦がうまく決まり、一旦中央の突破に成功する。しかし、次の「ゆとりにこちゅう」選手のメインパーティに突破されるが、ここでしっかりストーンを削ったのが後半で大きなアドバンテージとなる。



相手の特殊技をかわし、コストの差による能力の差を最大限に生かしていた。サーチアイを封印していたおかげで、相手から逃れやすかったのもポイントだ。

降魔の性能を引き出す

三度目の戦闘で早くもお互い降魔を召喚する早い展開になる中、低コストパーティで突破した「いちのせ」選手。しかし、そこで無理をして居座らず、メインのパーティに入れ替えて勝負に。ごくごく当然の判断だが、基本は大事。多少のリードのために無理をするのは危険なのだ。

そして、その次の攻防で、降魔を使った戦闘に。ここで「いちのせ」選手はなんと攻撃範囲の拡大を選択！　結果的にこれがうまくはまり、「ゆとりにこちゅう」選手の降魔を倒して逆転につながった。



終盤でももう一度攻撃範囲の拡大を選択。二つの特殊技を持つ降魔の能力を最大限に生かしていた。敵を逃さず倒すための独特の判断といえる。

勝負を決めたポイント

同じ人獣を使う「いちのせ」選手と「ゆとりにこちゅう」選手との最大の差が、［カイム］の〈Wサーチ〉の存在だろう。しつこくサーチアイを封印することで、常に有利な状況を作った「いちのせ」選手に対し、同様の行動ができず、修復にも手間がかかってしまった。

それによる戦闘での優位性を生かし、中盤以降での逆転につなげたといえる。サーチアイを封印することと、素早く修復するのとの大切さが分かる試合といえる。



速度差を生かし、降魔を逃さず撃破。終盤でも、サーチアイ封印の効果を生かし、使い魔を落とされることなく均等にダメージを受けるように調整していた。

Zero VS ドラクエVIIIはおー

戦闘スキル vs パズル

優勝候補筆頭と目されていた「Ｚｅｒｏ」選手に「ドラクエVIIIはお」選手がどう対抗したかよく見てほしい。開幕はいわゆるピンダメで戦闘を誤魔化すのが基本のパズル型神族。「ドラクエVIIIはお」選手は、サイドボードから［静御前］を投入。

しかし、その開幕の攻防で特殊技のダメージを分散させてしのぎ、右上のストーンを割ることでリードを奪う。さらに、次の戦闘でも痛み分けに持ち込むことに成功した。さらに次の戦闘をしのぎ、この後一気に試合が動くことになる。



地味な点だが、ストーンへのサポートスキルのおかげか、「ドラクエVIIIはお」選手は［フェアリー］の特殊技使用前に大ダメージを与えていた。

中盤の譲り合いから決着まで

左ストーンでの戦闘後、「Ｚｅｒｏ」選手はストーンの割り合いを選択。このときの主人公の動き、さらに中央でのストーンを割られるのを阻止しつつ敵ストーンを割っている動きは参考にしてほしい。しかし、ここで「ドラクエVIIIはお」選手は、サーチアイを封印して中央に移動。そこでの戦闘は降魔を召喚して痛み分けに。そこから、封印での速度アップと降魔の特殊技を生かし、ここで逆転に成功する。さらに一度逆転されるも、［バリオス］を駆使して再度逆転、勝利となった。



降魔召喚を温存したのが良い方向に働き、一体落としからわずかではあるがストーンを割り、そこから痛み分けに持ち込むことができたのだ。

ドラクエVIIIはおかく語る

――勝負を分けたポイントはどこでしょう？

ドラクエVIIIはお　中盤、相手が［真紅の死神　ラグナ］を連れてこなかった場面があったんですよ。そこで、うまく戦闘を誤魔化せたのが大きかったですね。

――ほかに重要だったポイントはありますか？

ドラクエVIIIはお　実は、試合終盤で一度筐体の下にカードを落としてしまって……。このときはかなりテンパってました（笑）。それをどうにかしのぐことができてなんとか勝てました。



戦闘面でやや劣る「真紅の死神　ラグナ」抜きのパーティでの攻防が大きな分かれ目に。魔種にとってこの使い魔の存在の大きさが分かるポイントだったともいえる。

公式大会の裏舞台

魔種と機神：本来、全国対戦では属性バランスの都合上魔種デッキにはやや入れにくい降魔である［～廃滅の機神～］。特殊技の効果が強力だけに、サイドボードで属性の不足をカバーできる全国大会では、魔種との併用もかなり有効だったといえる。二回戦で敗北したことにより活躍の場はほとんどなかったが、このような組み合わせもアリであることを次の機会に向け多くのプレイヤーに覚えておいてほしいものだ。

ヴォルス VS EXS

属性では「ヴォルス」有利だが……？

実は、この試合、「ＥＸＳ」選手側は闇属性がニクサーのコスト15分のみという構成になっている。これでどうさばいていくかは大きなポイントになる。また、「ヴォルス」選手側も、相手に合わせて速度重視のサイドボードを使用している。

開幕、相手の使い魔のみ一方的に落とした「ヴォルス」選手だが、ここは無理をせず帰還。制圧戦の得意なパーティに切り替えるが、ここで特殊技がタッチの差で決まらず、相手のメインパーティを止められず早くも試合が動き始める。



ギリギリの攻防が多かった本大会。わずかな差で特殊技が決まらない、という光景がいろいろな場面で見られ、戦いに大きな影響を与えていた。

畳み掛ける「ヴォルス」、粘る「EXS」

中盤、「グラウンドブレーキ」を駆使して優位な状況で戦闘に持ち込む「ヴォルス」選手。降魔を召喚して雷属性を追加、一気に畳み掛けにいく。しかし、ここでも「ＥＸＳ」選手は降魔の特殊技を駆使しつつ、うまく集中攻撃で［ニケ］のHPを減らし、ギリギリで痛み分けの形に持ち込む。

特殊技を駆使しての痛みわけを繰り返しての終盤戦、時間切れ寸前で「ＥＸＳ」選手は主人公抜きの四人パーティが突破し、時間切れまで粘ろうとするものの、制圧を阻止され、一歩及ばす敗北した。



［ポポイ］の特殊技の姿を消す効果が最後の最後で勝負を分けることに。その汎用性の高さがよく分かる試合内容だったといえるだろう。

勝負を決めたポイント

この試合のターニングポイントは非常に分かりやすいだろう。終盤、「ヴォルス」選手の［～流謫の蓮華～］が死滅させられそうだったとき、ギリギリで［プリンシパリティ］の特殊技が間に合い、見事逃すことに成功した。ここで注目してほしいのが、［プリンシパリティ］の特殊技が間に合えば降魔が逃げ切れる位置にしっかり逃がしていたこと。ここで焦って操作すれば、一撃で死滅するところから逃した動きは見事といえる。大会でも丁寧なプレイができたことが勝負を分けた。



まさにギリギリのタイミング！「ヴォルス」選手は［プリンシパリティ］のゲージをよく見て素早く的確に動くことに成功し勝利へつなげた。

LOVプロ（＞＜）／ VS いちのせ

スプリガン＋主人公をどうさばく？

開幕から［スプリガン］と主人公の炎でせん滅を狙う「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手に対し、なんとかダメージは与えるものの押され気味な「いちのせ」選手。しかし、ここでギリギリまで粘ることで次の戦闘につなぎ、エクセレントから突破までつなげることに成功している。

しかし、再度のカウンターでさらに逆に突破。ここでメインパーティの使い魔がほぼ死滅していまい、次の戦闘に影響を及ぼすことになる。ここで一気にリードを奪われることに。



ここでの戦闘で「いちのせ」選手側か二体使い魔を落とされると、四体以上死滅して次の戦闘にフルメンバーで挑めないため、慎重にならざるをえなかった。

降魔召喚から勝負に出るが……。

そこをなんとかしのぎ、次の戦闘で「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手の使い魔一体を落として降魔を召喚、撃属性を追加して勝負に出る。それに対し、低コストパーティを追い払った後、落ち着いて相手の逃げ道を塞ぐように動いた「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手が［サクリファイスU］を発動！　降魔死滅からエクセレントまでつなぎ一気に流れを持っていくことに。ここでも再度の死滅が許されない「いちのせ」選手側は苦境に。最後は相手の降魔召喚とエクセレントを決めて終了となった。



実は「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手も危険な場面があった。しかし、ここでもサーチアイを封印していたため、相手にそれがバレなかった。

勝負を決めたポイント

おそらく切り返す自信があったのだろう。逃げ道を塞ぐように動いた「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手に対し、ストーンの上での迎撃を選択した「いちのせ」選手。攻撃範囲拡大を駆使して後ろに隠れる使い魔を倒そうとるすも、ここは「ＬＯＶプロ（＞＜）／」選手のさばき方のほうが一歩上だったと言わざるをえない。ここで相手を逃さず、かつ味方使い魔を守り、しっかりエクセレントまでつないだ彼の手元の動きはよく参考にしてほしいところだ。



味方を丁寧に逃し、敵の逃げ道はしっかりシャットアウト！一回のチャンスを見事に生かし、ほぼ勝負が決まった攻防だ。

公式大会の裏舞台

「ヴォルス」選手の試合は、属性の差のわりに最後までギリギリの勝負であった。これは決して「ヴォルス」選手が劣っていた、というわけではない。デッキの性質上、どうしても迎撃を行なわないと勝てない相手に、戦闘が得意でない組み合わせで勝負に挑まなくてはならないので、苦戦は必至になってしまうのだ。属性だけがデッキの相性を決めるわけではない、という良い例なのではないだろうか？

mutu VS LOVプロ(>_<)ノ

罠の置き方に注目

とにもかくにも罠を絡めた攻防が勝負の分かれ目になる。サイドボードから[メガロドン]を投入することで、「mutu」選手が強引にトラップを設置して帰還。ここからこの後、「LOVプロ(>_<)ノ」選手はトラップを放置するのを嫌ってか、使い魔一体でトラップの範囲に入り無理やり使わせる動きを繰り返していく。

この後真ん中のストーンに「mutu」選手が罠を設置するのだが、このときの配置とその後の動きはよく見てほしいポイントだ。



あえてストーンの上ではなく、やや離れた位置に設置。この後の動きで相手をうまく誘導することに。細かい部分もよく見ておこう!

互いにチャンスを伺う

さて、その中央での攻防、[重装暗黒騎士]が、細かく自陣ストーンの上でうろちょろしている。この動きにより、敵のストーン制圧阻止と、そこに罠を設置したかのようなフェイクを兼ねている。結果、見事に敵二体をトラップに巻き込んで死滅させた。この後、真ん中のストーンに罠を多数設置してストーンの守りを固める「mutu」選手に対し、阻止しようと動くが、降魔召喚でしのがれ、状況が悪くなる。それを[サクリファイスU]で打開しようとするものの、及ばず試合が終了した。



[illegible]確か、しっかり分散して被害は抑えたものの、二体の死滅は痛いところ。

勝負を決めたポイント

降魔召喚から一気にリードを広げた「mutu」選手だが、最後の最後で危険な場面もあった。[サクリファイスU]に対し、[～漂白の罪人～]の特殊技で対抗しようかと一瞬迷って動いてしまったのだ。これにより、[～漂白の罪人～]が余計なダメージをくらってしまい、あと一歩で死滅、というところまで追い込まれてしまった。ここでの判断は非常に難しいところだが、無理と判断してすぐに逃げなかったら危険な状況になっていたかもしれない。



残ったHPはわずか一桁!　死滅していてもギリギリリードは守れていただけの差はあるが、死滅していたらその後どうなってたかは予測不能だ。

D. C. VS Madlax

魔種対決

魔種同士の対決となった試合、開幕から「Madlax」選手の[[厄災]パンドラ]のコンボが炸裂、いきなり突破を許すことに。しかし、ここで「D. C.」選手側はなんとセオリーとは違い、早くも左側のストーンを捨て、真ん中のストーンへ。これは、降魔含め速度上昇系の特殊技が二つあることに加え、[ツクヨミ]での速度低下とせん滅力あってこその判断だろう。この後、[アウェイク]を引き出し、中央で迎え撃ち、痛み分け後に速度上昇を生かして修復と再出撃を行なう。



[illegible]「Madlax」選手の[illegible]トーンをほぼ削り切ったことでゲージ量の上ではほぼ五分の形に持ち込むことに成功。

降魔召喚からの逆転

右での戦闘では降魔を呼べない「Madlax」選手に対し、巨大降魔を使って突破に成功した「D. C.」選手。そのままストーンを割り、中央から出撃した敵を追って痛み分け後、左から出撃、さらにストーンを割ってリードを広げる。さらに再び中央の戦闘後、右での戦闘で「Madlax」選手が[サクリファイスU]で突破に成功するも、次の戦闘で一体死滅。ここで逆転のために三体の状態で居座りを図るも、「D. C.」選手に逃げ道をふさがれ、エクセレントから逆転となった。



最後は速度上昇を生かして回り込み、そして速度上昇を使って逃げ切る。一般的な魔種デッキの動きとは一味違った[ツクヨミ]型らしい戦いだった。

勝負を決めたポイント

速度上昇を駆使して、割り合いで優位に立ち続けただけでなく、戦闘でも最大限に速度差を活用していたのが大きなポイント。[～静謐の担い手～]の特殊技は、すべて移動速度アップを選択し、「Madlax」選手が安易に割り合いに行けないように動く。また、単体強化メインのパーティ相手にも速度差を生かして、大幅に強化された使い魔を避け、落としやすい使い魔を狙い撃ちにして痛み分けに持ち込むなど、ありとあらゆる場面で活用していたぞ。



速度上昇の効果を、制圧、ゲートへの帰還や出撃時、戦闘、と、さまざまな場面で活用して着実にストーンを割っていった「D. C.」選手が勝利!

公式大会の裏舞台

魔種最強の使い魔は?:一般的には、[ツクヨミ]型のデッキは、デッキとしての強さもさることながら、同種に強いと言われている。ほかの種族などには、[[厄災]パンドラ]入りの形のほうが強い場合もある。一長一短だが、確実に言えることは一つ。おそらく、[ツクヨミ]が予選も含め思った以上に少なかったのは、残念ながら所持していないのが原因だったのではなだろうか(苦笑)。

ドラクエVIIIはお VS D. C.

攻める魔種、耐える神族

開幕戦で、「ドラクエVIIIはお」選手の要である［ハリハラ］を倒した「D．C.」選手。そのまま制圧戦で優位に立とうとするも、前の戦闘で生かして戻すことに成功した［静御前］が活躍、なんとか次のターンまで誤魔化すことに成功した。次の戦闘で最終的にエクセレントは取られてしまうものの、ここからはパズルデッキお得意のパターン。割り合いに持ち込み、終盤での逆転を狙う。ここで「D．C.」選手は、早くも勝負に出る。［サクリファイスU］でせん滅を狙うが、降魔召喚ですかされる。



戦闘で押されながらも、徐々に優位な状況へと持ち込む。［サクリファイスU］をしのいだことで、試合の流れが「ドラクエVIIIはお」選手側に傾き始める。

最後を決めるのはやっぱりバリオス!

次の戦闘で、ギリギリで降魔を逃がした上で突破に成功した「ドラクエVIIIはお」選手が逆転。使い魔で壁を作って、割り込むために攻撃を当てられない相手側に着実にダメージを与えた結果だ。カウンターから突破した「D．C.」選手が再度逆転を狙うも、ここでも［静御前］を回り込ませ、特殊技で使い魔を倒す。この後の戦闘で、敵を倒した代わりに降魔を倒され、再度逆転されるが、相手をを引きつけることに成功し、先行してストーンを割り切り、バリオスで差を広げ勝利した。



いまや神族の要の一体ともいえるバリオス。ほかの選手との試合でもこの使い魔によるストーンのダメージがあらゆる場面で勝負を分けるポイントになっていたぞ。

ドラクエVIIIはお かく語りき

――決勝戦の感想をお願いします

ドラクエVIIIはお：実は、最初に［ハリハラ］を落とされた時点で負けを覚悟していました（笑）。そこから、なんとか復活して特殊技が使えるようになるまで逃げ切れたのがよかったです。

――では勝負を分けたポイントは？

ドラクエVIIIはお：やはり中盤での［サクリファイスU］を降魔召喚が残っていっていなせたことでしょうか。試合後「D．C.」さんも、あれは早かったかな、と言ってましたね。



重要な分岐点となった戦い。ギリギリまで粘って降魔を召喚するのに成功し、「D．C.」選手の使い魔を倒すことに成功。逆転への布石となった。

ドラクエVIIIはお 丸亀で突撃インタビュー!

――さっそくですが、プレイヤーネームの由来を教えていただけますか？

ドラクエVIIIはお　実は、「ドラクエVIII」まで決めて、あれこれ悩んでたら時間切れになってしまいこの名前になってしまったのです（笑）。

――なんと（笑）。では、本作を始められたのはいつからですか？

ドラクエVIIIはお　『LORD of VERMILION II』になってからですね。それまでは麻雀ゲームや音ゲーをメインでやっていました。ほかのカードゲームもやっていないですね。

――最初から神族を使ってたのですか？

ドラクエVIIIはお　最初は知り合いに「簡単だから」と魔種6枚を勧められましたね。それから「Ver.2.1」までは魔種でやっていました。

――では、いつから神族を？

ドラクエVIIIはお　前回の全国大会だったかな？［ケルブ］と［ガネーシャ］を使ったパズルデッキに感動して、神族を使うようになりました。

――だいたい一日にどのぐらいプレイされていますか？

ドラクエVIIIはお　最近だと、一カ月で150戦ぐらいでしょうか。基本的にまとめてやることはあまりなくて、一日に少しずつ、ですね。ただ、熱くなってしまったときはそれなりに回数プレイします（笑）。

――では、最後に次のバージョンで気になるポイントや使い魔はいますか？

ドラクエVIIIはお　［イザナミ］はちょっとやめてほしいな、と（笑）。パズル型の神族にはつらい特殊技ですよね……。あと、ペルソナシリーズの使い魔の合計が80っていうのが少し気になりました。称号を狙う人は大変そうだな、と。

――なるほど（笑）。本日はありがとうございました。

今回のイベントは、遠く香川の地で開催されることになった。それも、優勝者が四国のプレイヤーであったからである。

これまで、シリーズ通しての大会は、すべて関西、関東のプレイヤーが優勝する結果となっていた。オンラインゲームだけに地域格差は無い、と言いたいところだが、やはり人口の差による直接情報交換の密度などにはどうしても差が出ていた点は否めないだろう。

しかし、四年目を迎えた本作、確実に地方との地域格差は無くなり、各地に優れたプレイヤーが現れ始めた。それらのプレイヤーが中心となり、各地のレベルが上がれば、これからよりハイレベルな対戦が繰り広げられ、個々の平均レベルも上がることだろう。

今後の対戦シーンが、どう進化していくのか楽しみでならない。（age）



けなげに［バリオス］のゲージを回復し続けた彼女も功労者だ。

公式大会の裏舞台　**各種族の「慟哭」での情勢**：「慟哭」では、決して勝てない種族というものもなく、各種族「これなら」というデッキが存在した。ただ、ややそれらの使い魔とデッキに集中していた感はある。これから新バージョンを迎え、新たな使い魔たちが加わったデッキが作成される。これまでの定番デッキと覇を競うか、どちらかが蹴散らされるか？　これからもLoVの情勢からは目が離せない!!

SANGOKUSHI TAISEN

三国志大戦™

TRADING CARD GAME

アーケード版の再現度の高さも魅力!
お気に入りの武将たちの雄姿を目撃せよ!

TCG決起之心得 第三章

『三国志大戦』トレーディングカードゲーム
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日 ：発売中
：

第三弾が発売され、環境が大きく変わりつつある『三国志大戦TCG』。今回は第三弾のデッキも含めて紹介していくぞ。

今月は【PR】典韋が二枚付録! 早速デッキを組んで対戦だ!

デッキ構築のセオリーを学ぼう!

トレーディングカードゲームにおいて、デッキ構築は対戦と並ぶだいご味の一つ。中には対戦そのものよりも、デッキを考えている時間のほうが楽しいという人もいるほど。しかし、これらはアーケード版プレイヤーの中にも見られた要素ではないだろうか。

デッキ構築というと初心者のころは強力な花形の武将たちだけを採用してしまいがちだが、デッキは強い武将を入れればいいというものではない。序盤をしのぐ小粒な武将たちや勝敗を左右する計略カードの選択。国力となる武将の確保など。お気に入りの武将が活躍する舞台を作るには、脇役となるカードたちも絶対に必要だ。とはいえ、実際に1からデッキを作るとなると、その割合を考えるのも難しい。自分だけのデッキを作るためにも、ここでセオリーを勉強しておこう。

スターターデッキ漢



新しい勢力「漢」軍のスターター。これを購入するだけですぐに対戦ができる上、スターター専用カードも封入されている。武将カードと計略カードのバランスもちょうどいいので、参考にするにはもってこいだ。

スターターデッキ 漢
発売日：発売中
価格：1,200円

デッキを作るポイント!

1.デッキのコンセプトを決めよう

まずはデッキ全体のコンセプトを決めるために、主軸となる武将や計略を決めよう。1-019曹操や1-050関羽など、高コストのカードたちだ。特に曹操などは計略である「覇者の求心」の必要コストが安くなるので、フィニッシュブローとなる計略も同時に決まる。こういったデッキの核となるカードは各勢力にあるので、自分の好みで選ぼう。

2.次に各コストの配分を決めよう

理想的な展開は、毎ターン国力を配備→その国力を利用して武将を配備。という形。そう動くためにも、各コスト域のバランスは取っておきたい。具体的には1コスト〜5コストあたりまではそれぞれ5〜7枚程度。6コストは4〜6毎程度に留めておくようにすれば大丈夫だろう。何度も対戦をして、理想的な配分を見極めよう。

3.国力要員を確保しよう

左記で挙げた理想的な展開を作るためには、国力の配備は不可欠。メインの武将を国力として配備してしまうことは極力避けたいので、国力として配備すること自体がメインの仕事となる武将を採用しておこう。国力が必要なくなることの多い終盤に引いても無駄にならないような能力を持つ武将などはうってつけだ。

サンプルデッキで気軽に対戦!



【PR】典韋 Illustrator

【PR】典韋有効活用デッキ

デッキコンセプト

【PR】典韋を効果的にデッキに組み込む!

今回本誌に付属しているプロモーションカードの典韋は、撤退時に曹操を待機状態にできるという効果を持つ。これにより最終盤での迎撃回数を増やすことが可能となり、最後の局面での僅差を制することが可能だ。魏軍は対蜀では槍術訓練の前に戦闘で押されることが多いため、兵種が槍兵であることもポイントが高い。今回はそんな典韋を生かすため、デッキに曹操を4枚投入。曹操を守りつつ、時には攻城力2を活用して戦い抜こう。

カードNo	カード名	枚数	カードNo	カード名	枚数
1-002	韓浩	2	2-007	牛金	1
1-003	車冑	1	2-008	荀攸	1
1-004	蔡文姫	1	2-009	曹純	1
1-007	朱霊	2	2-014	司馬懿	1
1-010	李通	1	2-015	曹洪	1
1-015	楽進	2	2-020	張遼	3
1-017	徐晃	1	3-002	曹皇后	1
1-018	夏侯淵	1	3-009	姜維	2
1-019	曹操	4	3-008	張虎	1
1-020	夏侯惇	3	PR-024	典韋	2
1-123	李典	1	1-025	看破	2
1-124	曹仁	2	1-027	人材の登用	4
2-002	蔡瑁	1	1-028	猛将の気迫	4
2-004	賈詡	2	2-026	神速の大号令	2



天啓の幻デッキ

デッキコンセプト　最後は派手に殴り切ろう！

武将能力に書いてあることが強烈な3-050孫堅を中心にしたデッキ。4枚投入してある孫堅のうち3枚を手札に持たなければいけないので条件は厳しいが、終盤での猛虎の本領からのダブルパンチは試合を完全に決められる超強力なコンボ。試合を作りきるために、序中盤は走射やため計略を利用して、地道にしのぎ切ろう。ため計略後の孫策に防御兵を援軍しておけば、苦手な魏も怖くない。呉軍らしく、じっくり準備を整えよう。

孫堅　Illustrator:[illegible]
[illegible]枚目の孫堅を投入しよう。実は手札に4枚孫堅がそろえば、天啓の幻を1ターンに2回発動させることも可能だ。

カードNo	カード名	枚数	カードNo	カード名	枚数
1-061	呉夫人	1	2-064	蒋欽	1
1-062	陸績	1	2-065	丁奉	1
1-063	桓階	1	3-041	闞沢	1
1-064	張承	4	3-044	駱統	1
1-071	呉景	1	3-048	孫皎	1
1-076	程普	4	3-050	孫堅	4
1-077	黄蓋	2	1-084	弓術訓練	4
1-080	孫策	4	2-073	防御兵	2
1-127	潘璋	4	1-085	身勝手な進軍	4
1-128	太史慈	1	1-086	水際の戦い	3
2-053	大喬	1	1-090	猛虎の本領	2
2-054	呂岱	2			



憂国の大進軍デッキ

デッキコンセプト　ご利用は計画的に！

漢軍に新しく追加された特技「憂国」を利用して、裏向き国力を調整し、憂国の大進軍で勝負を決めるデッキ。1コストに武力1000の武将がいない勢力なので、序盤は2コスト域の袁尚などで支えよう。霊帝を配備したときに何太后を引ければ相手の武将を撤退させることができるので、壁役を兼ねて配備しても面白い。3ターン目以降は王美人などで場を整えたら、顔良や文醜の憂国で裏向き国力を増やして終盤に備えよう。

袁紹　Illustrator:[illegible]
[illegible]武将。顔良、文醜の2枚看板が一人でもいれば奇襲と貫通の特技まで持つのがうれしい。

カードNo	カード名	枚数	カードNo	カード名	枚数
3-073	何太后	1	3-085	高覧	1
3-074	霊帝	1	3-086	麴義	1
3-075	鄭泰	3	3-087	張任	2
3-076	袁姫	1	3-088	張邈	1
3-077	沮授	1	3-089	袁紹	4
3-078	逢紀	1	3-090	淳于瓊	1
3-080	袁尚	2	3-091	張奐	1
3-081	何進	2	3-093	文醜	4
3-082	辛評	1	3-105	顔良	4
3-083	張楊	1	3-104	盧植	1
3-084	王美人	4			



蜀軍無双連撃デッキ

デッキコンセプト　圧倒的な武力で押し切れ！

蜀軍の中心となる劉備を筆頭に、高武力の武将たちを大量に投入したデッキ。メインとなる武将たちはいずれも4枚採用されているので、無双連撃を打ちまくろう。中盤～終盤はまさに無双になる蜀軍の序盤は、劉備を配備したときに手札を増やせる糜竺と、2国力ながら高い武力を持つ糜芳が支える。1、2ターン目は彼らを配備して、序盤を優位に進めたい。国力がたまる5ターン目以降は、状況に合わせてだれを配備するか決めよう。

劉備　Illustrator:[illegible]
[illegible]い。無双連撃を多用するこのデッキの核となるカードだ。糜竺の効果が発動した時の安定感は抜群。

カードNo	カード名	枚数	カードNo	カード名	枚数
1-033	糜竺	4	3-020	王甫	1
1-036	糜芳	2	3-023	呂凱	1
1-037	廖化	1	3-024	馬謖	1
1-039	伊籍	1	3-025	陳登	1
1-047	劉備	4	3-026	張姫	1
1-049	張飛	4	3-027	馬雲騄	1
1-050	関羽	4	3-031	趙雲	4
2-028	士仁	1	3-029	黄権	2
2-032	馬良	1	3-030	張苞	1
2-038	孫尚香	4	1-054	槍術訓練	4
2-039	諸葛亮	1	1-058	武神の気迫	4
2-045	黄忠	2			

PR カード付録記念特別企画！

アーケード版でおなじみの要素を探せ！

アーケード版『三国志大戦』との親和性が高く、アーケード版をプレイしたことのある人ならば、思わずプレイ中ににやりとしてしまうような要素がてんこもりの『三国志大戦』トレーディングカードゲーム。アーケード版と同じイラストレーターが新たに描き起こした武将たちの新たな一面はもちろん大きな魅力の一つ。中にはちょっと成長したり、まったく見たことのない顔を見せてくれる武将なんかもいたり……!? 計略や特技ももちろんアーケード版を再現しているものが多数存在。アーケードのときはピンチの場面で活躍していたあの計略が、場をコントロールしていたあの特技がTCGではどんな形で再現されているのか!? 今回はアーケード版であった要素が再現されているカードや計略、特技などを特集するぞ！

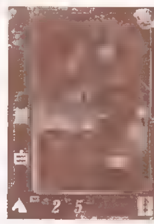
イラスト 曹操・曹丕などはもちろん、牛金もTCGカード化

アーケード版でおなじみの武将たちが、同じイラストレーターの手によって新たに描き起こされているのが大きな魅力の『三国志大戦TCG』。右図のように、曹丕はアーケード版よりも豪奢になり、より皇帝らしさが増したように見える。董白も音楽ナスカ氏の手により新たに描き下ろし。こちらはポージングが変わっているが、アーケード版の別角度ということだろうか。両者とも兵種は同じままなのも、アーケード版プレイヤーとしてはうれしいところだ。ほかにも同名のイラストレーターが描き下ろしているカードは曹操や孫堅、劉備をはじめ、孫策や呂布など多数存在。いずれもアーケード版プレイヤーなら手に入れたくなるような美麗イラストばかりだ。



【R】曹丕／
Illustrator：Wolfina


AC版【R】曹丕


AC版【R】董白



董白／ Illustrator：音楽ナスカ

計略 ダメ計から号令まで、定番の計略も再現！

計略も『三国志大戦TCG』では完全再現！ 弓兵武将を一体召喚する計略だった「約束の援兵」は、味方の武力を上げた上で戦闘に勝利すれば兵隊カードを山札から持ってこられるという効果。山札から兵隊カードを手札に加えるという効果が、召喚に相当するといえる。続いてアーケード版で花形といえる「神速の大号令」は騎兵にのみ効果を付与する計略カード。コストが高ければ待機状態の武将も攻撃できる様は、まるで敵城付近でマウントを取る姿そのものだ。決まったときのそう快感もアーケード版に引けを取らないぞ。ほかにも「覇者の求心」や「劉備の大徳」など、おなじみの計略もカード化されている。いずれもアーケード版と同じく使いやすい号令になっているぞ。



約束の援兵／
Illustrator：戸橋ことみ


AC版【R】太史慈


AC版【R】張遼



神速の大号令／ Illustrator：JUNNY

イベント情報

TCGの宴 in 東京 開催！

2012年12月15日（土）に、本作の大規模イベント、「TCGの宴 in東京」が、AC版プレイヤーにはおなじみの場所「大田区産業プラザPiO」で開催される！ 詳細は公式HPをチェック！

特技

長槍、走射や憂国、おなじみの要素が満載！

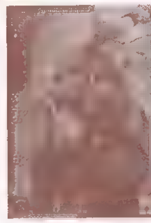
武将ごとに所持していた特技やシステムも『三国志大戦TCGでは再現されているぞ。特に「決起」、「憂国」などは国力の増減をアーケード版さながらに表現している。実際にプレイしてみれば、その再現度の高さに驚くはずだ。第三弾からはおなじみの計略"長槍戦法"も、特技「長槍」として主に騎兵が持っている「奇襲」へのメタになっている。一定以上移動速度が上がっている武将への大きなけん制となっていたことの再現だろう。ほかにも弓兵の大きな武器だった「走射」や、定番の"強化戦法"なども、特技としてではないが武将能力として再現されている。いずれもアーケード版をプレイした事のある人なら、すぐに理解できるような効果になっている。



王美人／
Illustrator：美樹本晴彦



AC版【SR】王美人



AC版【SR】孫皎



孫皎／ Illustrator：戸橋ことみ

オリジナル

TCGオリジナルの豪華イラストレータが、続々登場！

これまでに挙げてきたアーケード版おなじみのイラストレーターに加え、『三国志大戦TCG』では新たに豪華イラストレーターが参加。中には、あれ!?　この武将どこかで見たことがあるような……なんてカードも？　右に載せてあるぽよよん♥ろっく先生や津路参汰先生など、名前を聞いたことのある人も多いはずだ。また、『三国志大戦』シリーズでおなじみの獅子猿先生の大虎など、今まで描かれていなかった武将たちも登場。EXとして曹操や劉備がアーケード版に参戦したので、もしかしたら『三国志大戦TCG』からアーケード版に逆輸入される武将がまだまだ出てくるかもしれない。今後も『三国志大戦TCG』の動向から目を離すな！



樊氏／
Illustrator：ぽよよん♥ろっく



甘皇后／
Illustrator：津路参汰



大虎／
Illustrator：獅子猿

一部を調整 Ver.3.594_D 稼働中！



アルカディア 2012年10月号には、【EX】曹操、11月号には【EX】劉備が付録！
アルカディアのバックナンバーはエンターブレインの通販サイト
「エビテン<http://ebten.jp/ar/>にて購入可能！

先日調整が施された3.594_Dでは、魏武の大号令と魔道開封が上方修正され、魏武の強兵と荀血の証が下方修正された。EXの二枚は効果時間が下方された代わりにほかの効果が上方修正されているので、計略の強さとしてみれば据え置きに近いだろう。

武将名	Ver	勢力	レアリティ	兵種	コスト	計略名		調整
曹丕	3.0	魏	R	弓兵	2.0	魏武の大号令	効果時間延長	↑
張郃	3.0	魏	R	槍兵	2.0	魏武の強兵	効果時間短縮	↓
荀灌	3.59	魏	R	騎兵	1.0	荀血の証	効果時間延長 速度上昇率減少	↓
劉備	EX	蜀	SR	槍兵	1.5	真・桃園の誓い	効果時間短縮 回復兵力増加	→
孫策	EX	呉	SR	槍兵	3.0	雄飛の極意	効果時間短縮 3体掛けダメージ軽減率減少 1体掛け速度上昇増加 1体掛け武力上昇値増加	→
郭図	3.59	漢	SR	弓兵	2.0	魔道開封	効果時間延長	

第二回アルカディア杯結果発表！

9月28日～10月8日の11日間に渡って開催された、オンラインイベント「第二回アルカディア杯」に参加していただいたプレイヤーの皆さん、ありがとう！
このページでは、そのトップスコア・ベスト10を部門別に一挙掲載！

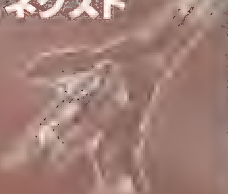
DARIUSBURST EX ANOTHER CHRONICLE

シングル部門
レジェンド



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	270100500	NKBETA	—	270100500	-	ＡＭ　ＰＩＡ川口店	埼玉県
2	263764000	MAIKERU	—	263764000	—	ウェアハウス三橋店	埼玉県
3	263444000	NKBETA	—	263444000	—	東京レジャーランド秋葉原２号店	東京都
4	262562300	TAK.....	262562300	—	—	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
5	262555200	AKATSUKA	—	—	262555200	アムネット五反田２号店	東京都
6	260470000	MAIKERU	—	260470000	—	スピカ大宮南銀店	埼玉県
7	259446850	RAYSOL	259446850	—	—	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
8	257384800	HIK	—	—	257384800	ポート２４御津	愛知県
9	256744450	RKS	—	—	256744450	ＡＭサントロペ池袋	東京都
10	255080300	IMO.(TT)	-	255080300	-	ラくトス	東京都

シングル部門
ネクスト



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	261701500	S@Y-TEAM	—	261701500	—	Ｒ４０８	茨城県
2	261675600	JMB-H	—	261675600	—	つるまき	栃木県
3	260123900	KU@AKIBA	—	260123900	—	ラメゾンスタジアム８０３	東京都
4	259390050	KU@AKIBA	—	259390050	—	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
5	256784700	TAITO	—	256784700	—	トライ・アミューズメントタワー	東京都
6	255714500	ARUKAS	—	255714500	—	タイトーステーション　和光店	埼玉県
7	253574200	TESTPLAY	—	—	253574200	アムネット五反田２号店	東京都
8	253341050	CELIL	—	—	253341050	タイトーサイト	東京都
9	251683400	KUPPA	—	251683400	—	タイトーステーション大阪日本橋	大阪府
10	247730900	RKS	—	—	247730900	ＡＭサントロペ池袋	東京都

シングル部門
オリジン



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	251372800	MUGI.		251372800	—	ラウンドワンららぽーと新三郷店	埼玉県
2	245400300	PAL	—	245400300	—	タイトーステーション　和光店	埼玉県
3	244967950	PAL	—	244967950	—	つるまき	栃木県
4	242761000	SKM	—	242761000	—	タイトーステーション横浜	神奈川県
5	242143800	DMO@	—	242143800	—	アミパラ広島店	広島県
6	231685800	CUREPINE	—	231685800	—	ゲームフェスタミタマ	青森県
7	227782300	TAK.....	227782300	—	—	高田馬場ゲーセンミカト	東京都
8	227071400	MBK-GIL	—	227071400	—	エグザー	東京都
9	226696550	AZ	—	226696550		タイトーステーション大阪日本橋	大阪府
10	226553400	LEETWO		—	226553400	ラウンドワン高松店	香川県



シングル部門
フォーミュラ

順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	268902100	PCS		268902100	—	チャンス笹口店	新潟県
2	268720100	YUN@			268720100	Ｔ／Ｓ旭サンモール	千葉県
3	267270000	PCS	—	267270000		メジャーゲーム館	新潟県
4	265315300	MERCI@	—	265315300	—	ラウンドワンわらび店	埼玉県
5	264389300	MERCI@	—	264389300	—	ＡＭ　ＰＩＡ川口店	埼玉県
6	263942200	YUN@	—	—	263942200	つるまき	栃木県
7	263546350	MERCI@	—	263546350	—	高田馬場ゲーセンミカド	東京都
8	259921400	PCS	—	259921400	—	ｆａｍｉｕ　新潟南	新潟県
9	258219600	TAITO		258219600		ゲームコーナーＢＡＭＢＯＯ	熊本県
10	258155500	PCS	—	258155500	—	プチメジャー	新潟県

※シングル部門のトップスコアには、4P席でのスコア申請が無かったため、4P席情報は割愛しています。

講評　ハイスコア担当 京城

今回のイベント[illegible]はそれぞれの[illegible]に加えて、パワーアップや[illegible]など、稼ぐ上での難易度は高く、[illegible]11日間という[illegible]でどこまでパターンを構築し、そして[illegible]してベストに近いプレイをつなげられるかという[illegible]になったと思われます。

結果を見ていくとレジェンドは"NKBETA"こと"ねこび"氏が2億7千万点台という[illegible]スコアで2位以下に大差を付けてのトップ。[illegible]"MAIKERU"（マイケル）氏。[illegible]"TAK....."氏と[illegible]"AKATUKA"氏。[illegible]"RAYSOL"氏、"HIK"氏、"RKS"氏、"AST"氏と[illegible]ていますね。

2億6千万点台の争いになったネクストは"S@Y-TEAM"こと"[illegible]"氏が2位の"JMB-H"氏を[illegible]でかわしてのトップ獲得。[illegible]そして3位には"KU@AKIBA"氏。[illegible]"ARUKAS"氏と[illegible]のネクストではよく知られたプレイヤーが入賞しています。

[illegible]が予想されたオリジンでしたが、まさにイベント無双と言っても過言ではない"MUGI."氏が今回も[illegible]のトップ。聞いたところによると"MUGI."氏と2位の"PAL"氏のライトニングプリズン終了時の点効率にさほど

ステージ構成
BOSSを含む、全7ステージ構成

STAGE 1 空中戦

STAGE 2 宇宙艦隊

STAGE 3 BOSS



STAGE 4 高速回廊

STAGE 5 アステロイドベルト

STAGE 6 軌道エレベーター

STAGE 7 BOSS



集計ルール

機体制限：制限無し（全機体参加可）
競技内容：全ステージクリアのスコア
※マルチ部門は全プレイヤーの合計スコア
同時プレイ人数：1～4人（集計部門に準ずる）
コンティニュー：可
エントリー回数：制限無し

集計部門：計11部門
シングル部門（全機体別集計8部門）
マルチ部門（2人クラス／3人クラス／4人クラス）
※マルチ部門特別ルール：マルチ部門は各プレイヤーですべて異なった機体の組み合わせでプレイ。2プレイヤー以上で同機体を選択した場合は集計から除外。

シングル部門
セカンド



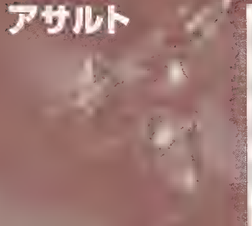
順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	234835200	MUGI.	—	234835200	—	ラウンドワンららぽーと新三郷店	埼玉県
2	227719450	HIROPOM	—	—	227719450	ゲームニューヒカリ	大阪府
3	227502650	ZTT25TH!	—	227502650	—	ラウンドワン府中本町駅前店	東京都
4	227500700	WHM	227500700	—	—	ポート２４御津	愛知県
5	226157100	ADD	—	226157100	—	アッシュ津島店	愛知県
6	225859000	SPRM-K.S	—	225859000	—	ビーカム仙台泉店	宮城県
7	222046600	RANRAN	—	222046600	—	タイトーステーション国分寺	東京都
8	220905200	TAITO	—	220905200	—	ゲームコーナー東部	宮城県
9	220893850	RANRANSZ	—	220893850	—	ＡＭ　ＰＩＡ　八王子	東京都
10	219640300	PROCO	—	219640300	—	タイトーステーション　和光店	埼玉県

シングル部門
外伝



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	267193200	OTL	—	267193200	—	タイトーステーション　和光店	埼玉県
2	257116100	ERIPON	—	—	257116100	ゲーム４１	北海道
3	252667400	STT	—	252667400	—	トライ・アミューズメントタワー	東京都
4	246390400	BOCCHI	—	246390400	—	アドアーズ大和店Ｂ館	神奈川県
5	241378800	AKARICCA	—	241378800	—	タイトーステーション町田店	東京都
6	235246450	KIMLY	—	235246450	—	アミパラ広島店	広島県
7	226523000	EDEN	226523000	—	—	ゲームニューヒカリ	大阪府
8	220804400	EDEN	220804400	—	—	タイトーステーション大阪日本橋	大阪府
9	217684400	TAITO	—	217684400	—	つるまき	栃木県
10	216882500	AKARICCA	—	216882500	—	タイトーステーション横浜	神奈川県

シングル部門
アサルト



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	299255500	KENO	—	299255500	—	ラウンドワン福島店	福島県
2	297563400	KENO	—	297563400	—	Ｔ／Ｓ仙台クリスロード店	宮城県
3	283792500	TENGAMAN	—	283792500	—	ゲーム４１	北海道
4	280794000	ADAPTOR	—	—	280794000	タイトーステーション　和光店	埼玉県
5	277480700	JSK	—	—	277480700	ゲームコーナーＢＡＭＢＯＯ	熊本県
6	276967000	ADAPTOR	—	—	276967000	ラウンドワン朝霞店	埼玉県
7	276692400	O.M	—	276692400	—	ラウンドワン札幌白石本通店	北海道
8	274270650	TAITO	—	274270650	—	ゲームコーナー東部	宮城県
9	271569200	TAL	—	271569200	—	タイトーステーション福岡天神店	福岡県
10	262255400	ADAPTOR	—	—	262255400	ＡＭサントロペ池袋	東京都

シングル部門
ジェネシス



順位	スコア	ネーム	1P席スコア	2P席スコア	3P席スコア	店舗名	都道府県
1	270757000	AAAAAAAA	—	—	270757000	アピナ佐久インター店	長野県
2	270232600	TAITO	—	—	270232600	つるまき	栃木県
3	263020100	AAAAAAAA	—	—	263020100	アミューズメントパークＮＡＳＡ	長野県
4	262810800	TAITO	—	—	262810800	アムネット五反田２号店	東京都
5	262297650	MMM	—	—	262297650	タイトーステーション所沢	埼玉県
6	260532300	AAAAAAAA	—	—	260532300	ラウンドワン長野店	長野県
7	255254200	G-ONARA	—	255254200	—	ラウンドワン枚方店	大阪府
8	246132400	PHOENIX	—	246132400	—	アドアーズ大和店Ｂ館	神奈川県
9	244997500	ONARAMAN	—	244997500	—	タイトーステーション町田店	東京都
10	242367300	ONARAMAN	—	242367300	—	シルクハット本厚木	神奈川県

[illegible]高速面以降の攻め具合[illegible]がこの差につながったようです。なおオリジンも10位までオリジナル、クロニクルの上位オリジンプレイヤーがずらりと並んだ面白いランキングですね。

次にフォーミュラはトップと2位の差は[illegible]わずか18万点。[illegible]"CAT@OOO"氏[illegible]

200店舗からのエントリー[illegible]のトップはやはりこの人[illegible]や貫禄の1位入賞で[illegible]始めとするBHBの効率の[illegible]め方の経験を生かし、あっさり[illegible]てきた印象があります。

セカンドは"MUGI."氏がオリジンに続きトップの2冠達成。こちらもオリジン同様、高速ステージ以降でアームを削ってでもラワガスやブロックを多く撃ちにいくのが点差につながった模様で、さらにレーザーが付いていない状態での魚群撃ちが以前より上達したのが大きいとのことです。2～4位は2.27億点台のスコアが並ぶ混戦模様が激熱ですね。セカンドも上位にお馴染みの有力プレイヤーが並んでいるのはもちろん、全体でもエントリーは[illegible]

アサルトは[illegible]"ADAPTOR"氏が続いています。

残るジェネシスは1位が"AAAAAAAA"氏、2位が"TAITO"氏[illegible]

マルチ部門は[illegible]スフィニッシュの136倍を狙いつつ他の機体でアシストするという方針。[illegible]店のマルチ部門全制覇に待った[illegible]といいたいところですが四人部門のトップ[illegible]

また、二人部門の2位は[illegible]

今回のアルカディア[illegible]くはなく、稼ぐのも大変な構成の中を多数のプレイヤーに参加いただきありがとうございました。[illegible]もイベントに負けぬよう、オリジナル、クロニクルもまだまだ盛り上がっていきましょう。

マルチ部門

2人クラス

順位	スコア	ネーム	1P席スコア	機体	2P席スコア	機体	3P席スコア	機体	4P席スコア	機体	店舗名	都道府県
1	289583451	MMM FROG	—	—	183933801	ジェネシス	—	—	105649651	セカンド	タイトーステーション　和光店	埼玉県
2	279350401	KIM@T884	—	—	104349501	セカンド	175000901	フォーミュラ	—	—	アミパラ広島店	広島県
3	274835601	KAME MMM	117609401	セカンド	—	—	157226201	ジェネシス	—	—	タイトーステーション所沢	埼玉県
4	268060301	NAZO SRZ	173530301	フォーミュラ	—	—	94530001	オリジン	—	—	ディノスパーク札幌中央店	北海道
5	266606901	DP679	—	—	143900101	ジェネシス	122706801	オリジン	—	—	T／S新宿南口ゲームワールド店	東京都
6	266500201	BTABTA	165214501	ジェネシス	—	—	101285701	レジェンド	—	—	タイトーステーション　豊橋店	愛知県
7	264479801	OO NOB	179091101	アサルト	—	—	85388701	セカンド	—	—	アドアーズ荻窪西口店	東京都
8	260751701	KOIKOI7	—	—	144081701	セカンド	—	—	116670001	オリジン	ＡＭ　ＰＩＡ　八王子	東京都
9	260434201	R1-ASAKA	76710401	オリジン	—	—	183723801	アサルト	—	—	ラウンドワン朝霞店	埼玉県
10	259863701	TAITO	—	—	128447501	ジェネシス	131416201	オリジン	—	—	エスタディオパセオ	東京都

3人クラス

順位	スコア	ネーム	1P席スコア	機体	2P席スコア	機体	3P席スコア	機体	4P席スコア	機体	店舗名	都道府県
1	304780302	P AD FRG	28387102	セカンド	—	—	153762502	アサルト	122630702	ジェネシス	タイトーステーション　和光店	埼玉県
2	293707302	OONOBMIO	127907402	アサルト	—	—	69331302	セカンド	96468602	ネクスト	アドアーズ荻窪西口店	東京都
3	284563602	QSDKEST8	—	—	91144602	オリジン	103158902	セカンド	90260102	フォーミュラ	アミパラ広島店	広島県
4	278224202	FUJIE@	135178702	アサルト	—	—	87516102	セカンド	55529402	外伝	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
5	277101502	UDNKEST8	—	—	100375002	オリジン	98553402	セカンド	78173102	フォーミュラ	アミパラキャッスル	広島県
6	271030702	MI CE FK	88729402	アサルト	102379802	レジェンド	—	—	79921502	セカンド	ラッキー中央店フェリシダ	千葉県
7	263903902	RP-GA-NK	43697102	フォーミュラ	109815302	ジェネシス	110391502	セカンド	—	—	ユーズランド東浦店	愛知県
8	257667402	NZ SR G	84200202	フォーミュラ	89832502	オリジン	83634702	アサルト	—	—	ゲーム４１	北海道
9	255894502	YAMATO!?	74081302	ジェネシス	72081502	外伝	109731702	セカンド	—	—	アドアーズ大和店Ｂ館	神奈川県
10	252684402	GI GI 38	110620002	オリジン	89160702	セカンド	52903702	ネクスト	—	—	アムゼ内（株）タイトー	青森県

4人クラス

順位	スコア	ネーム	1P席スコア	機体	2P席スコア	機体	3P席スコア	機体	4P席スコア	機体	店舗名	都道府県
1	308627103	R939ADMM	24383703	フォーミュラ	43812403	セカンド	127860203	アサルト	112570803	ジェネシス	ラウンドワン朝霞店	埼玉県
2	303920903	TEAMWAKO	46439403	フォーミュラ	34146203	セカンド	125413803	アサルト	97921503	ジェネシス	タイトーステーション　和光店	埼玉県
3	302959903	OOMINORG	120223803	アサルト	64086203	ネクスト	59592803	セカンド	59057103	オリジン	アドアーズ荻窪西口店	東京都
4	281289553	NZSRGTBC	87513553	フォーミュラ	68785003	オリジン	92214803	アサルト	32776203	外伝	ゲーム４１	北海道
5	266811653	803	26716103	ネクスト	59695803	レジェンド	105468603	ジェネシス	74931153	セカンド	ラメゾンスタジアム８０３	東京都
6	266205203	RPGANIDA	35727403	フォーミュラ	60152403	アサルト	74167403	ジェネシス	96158003	セカンド	ユーズランド東浦店	愛知県
7	258368203	AKDEN	44359003	ジェネシス	55897203	外伝	74074803	オリジン	84037203	セカンド	ラウンドワン沖縄・南風原店	沖縄県
8	253941403	FUJIE@	80055903	アサルト	69743603	ジェネシス	77136403	セカンド	27005503	外伝	バイパスレジャーランド藤江本館	石川県
9	250664103	T2ZOCED2	22930803	ネクスト	73666703	外伝	89496603	レジェンド	64570003	セカンド	四日市アミューズメントパーク	三重県
10	250554053	RURETRAK	81470603	セカンド	60192953	ジェネシス	39029503	外伝	69861003	オリジン	タイトーステーション秋葉原店	東京都

　第２回アルカ杯反省会会場はこちら（協力：ダラバープレイヤーの皆様）。

　今回のイベントで上位ランカーと普通のプレイヤーとの命運を分けたポイントはどこなのか？　簡単にだがステージごとに振り返っていこう。

雑記

■１面　空中戦（晴れ・EX編隊）

　バースト機はフォーミュラのみ強化ソイドを全滅可能。オリジンは最初の赤アイテムを取らずに泳がしておき、強化ソイドを多く撃ってからレーザーにするのがミソ。セカンドも同様にすぐにショットを白玉にしないで止めておいた方が多く魚群を撃てる。

■２面　宇宙艦隊（小惑星地帯（青）・後ろから魚群）

　バースト機はカウンター後の魚群、強化ソイドを左端で処理したプレイヤーも多かった模様だが、強化ソイドを無視して左向きで魚群のみを撃つのが正解か。ちなみにセカンド、オリジンも同様に魚群のみを撃っていく。

■３面　高速回廊（通路・斜めブロック高速）

　アイテムの取捨選択を考え、ラワガスやブロックをどれだけ撃てるかがポイント。意外にプレイヤーによって大きな差が付いた面だ。

■４面　アステロイドベルト（D派生・途中反転）

　開幕で最初に出現する編隊を逃げ際まで泳がしておき、その次に出る敵と合わせて破壊すると倍率上げがうまくいく。また序盤で敵を倒したときに表示の２倍のスコアが加算される事があり、これの解明ももちろん大切だろう（※ゾーンＵ前半のソイドは通常３千点のところがなぜか倍の６千点で編隊ボーナスも倍の６万点の謎現象他にも実際には表示と違うスコアが加算される敵がちょくちょく存在する）。

　また隕石地帯のヘビーマフラーを早く破壊すると早回しで大隕石が余分に出現する。シューテングではよくあるが、本作では珍しい現象なのでやり込んだプレイヤーでも気付けなかった人もいたとか。

■５面　軌道エレベーター（海底要塞（茶）上下回転砲台）

　回転砲台とその土台パーツは素点が高めなので、魚群を全滅した上で優先的に破壊していく。ボスはイカ墨でもなるべく稼ぐ。

　以上、簡単にだがハイスコアを出すポイントをまとめてみた。これだけのボリュームのステージを短期間で煮詰めるとなると、稼ぎプレイの経験が多くある人でも見落としや思い違いが出てくるはず。今回のイベントを振り返って次回以降の挑戦に役立ててほしい。

海の王様

猛者通信

～雪の魔王編～

フロロ42号　呪！　モセルス15周年アニヴァーサリゥ

ボンジュールヒーロー。今月でシレっと15周年を迎えた猛者通信、今回は超大増3Pの特別バージョルノでお届けしたい。

キャラ紹介&漫画:天野シロ

15th. Anniversary

FISH ON：01

待望の映画化！ 断水エクスプレス

BURNING STORM.

まさ　知るかね君。実は今月のアルカディアでモセルは15周年を迎えるという恐るべき事実を。

ケソ　ヒュー（口笛）。よくもまあ無駄に馬齢を重ねやがって！　という感じですNE。

まさ　実は我々も気付いていなかったのだがね……。「猛者通信ポータル」の管理人であるGON君のツイートで初めて知ったというTたらくだ。

ケソ　15年といえば、アムロとシャアが出合って消息不明になるよりも長い年月ですよ。フントニモウ。

まさ　アルカデ大リニューアルの波にも負けずここまでLOVEサバイバーを貫けたのは、ひとえに読者ール子爵たちの応援のお陰だといえよう。

ケソ　ありがてぇこってすヒックウィック（涙with鼻汁）。

まさ　しかし、こうして簡略的に年表をまとめてみたものの、猛者が始まったのはつい昨日のような気がしてならぬのだが。

ケソ　猛者開始時にリリースされてたゲムといえば、『キカイオー』や『サイキックフォース2012』とかですね。

まさ　まさか、猛者が2012年まで生き残っておるとは、リチャード・ウォンもびっくりしておろう。

ケソ　猛者連載開始のときに生誕した子ゼルが、今年で中学3年生と考えたら、素マジで長いって感じですか～（ピコリ調）。

まさ　こういうゲーセンバラエティコーナーは、古くはメストの"日本ポミネカシズム"や、コミックゲーメストに掲載されていた"ざくろのように"を源流としていると思うのだが、猛者はそれらともまた違った方向にヌメリ、あプセリとした脱力系コーナーへと流れ着いてしまったさなあ。

ケソ　毒にも薬にもならないコーナーの代表格ですからNE。

まさ　アルカディアから担当はタキョスで、その後はひで、しもでん、ブニョ野口、そして現在はタキョスと、編集も結構変わっておるさね。

ケソ　担当編集がテンパリングの際は、代打として副編しもでんがやって来る、という構図でしたよね。

まさ　古くは、我とケソがいろいろな競技で臓物を賭けて争うダップセファイトや、読者参加型の裏闘劇など、バチューものの要素も申し訳程度に盛り込まれておったな。

ケソ　読者諸氏に人気だったのは、やっぱり"うろおぼ絵"ですかね。つーか、いつのまにか"うろおぼ絵"そのものが一般名詞化している気がするんですが。

まさ　最近やってないので、久方ぶりに一筆振るうのもやぶさかではないといっておこうフェフェフェ。

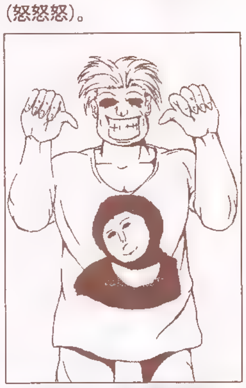
ケソ　しかし、15年の歳月でゲーセンの様相も変わりましたね。店舗間通信やカードゲームの隆盛、全国オンラインなどなど。猛者開始当初では夢の技術の数々って感じですよ。

まさ　しかし、いくら月日が流れようと、環境が変わろうと、猛者通信には変わらぬものがある――！

ケソ　ワーット!?

まさ　それは……原稿の遅さDA！

突如現れた編集タキョス　ナニかっこよさげにダメ人間宣言してんだよ（怒怒怒）。



（千葉県　会田惣君）
☆たまに猛者あてでシュールなイラストを送ってくれる会田君からのお祝いイラスト（なのか？）が来たヨ～！

特別フロケル　グッパオン！ **猛者十五年史**

日付	出来事
1998年10月	GAMESTにて猛者スタート。最初はケソ一人だった。担当はしもでん
1999年　9月	新声社爆破（GAMEST廃刊）
1999年12月	アスキームックとしてアルカディア発刊。帰って……きたぜ!
2000年　4月	月刊アルカディア創刊
2000年　8月	ケソ、ヒュー・ジャックマンのドリルクローを喰らう
2000年　9月	ボボしじみ氏による男気漫画「魁!モセル塾」掲載
2000年12月	このへんから担当編集が三代目のひでに交代
2001年　1月	二子玉でガルル肉競争開催
2001年　3月	天野シロ先生が似顔絵イラストを担当開始
2001年　7月	宇宙ゲーセン物語連載開始
2002年　8月	『FF11』がダップセ&編集ひでを中心に大ヒット。業務に支障も
2002年　9月	タマ君によるAMショーリポート「機動戦士ダップセ」掲載
2002年10月	中華大戦2002開催
2003年　9月	第一回裏闘劇開催。場所は埼玉県久喜市
2004年　5月	全メディアに先駆けて『アイマス』のディレ1インタビュー掲載
2004年10月	スッタフ（違）初登場
2004年11月	タマ君によるAMショーリポート「機動戦士ダップセ」掲載
2004年12月	大人の事情で猛者通信がリムーブされる
2005年　3月	マセル、『アバ鍵』調整のお手伝いでセガに籠もる
2005年　4月	エンブレが三軒茶屋から半蔵門へ時空間転移
2005年　8月	追放領域から復活。タイトルが「おしゃれ魔女 猛者and通信」に
2005年　9月	このへんから担当編集が五代目ブニョ野口に
2005年11月	迷宮ハンター権藤の謎が解ける
2006年　3月	猛者通信 ドス竜にタイトル変更
2006年　4月	バンダイとナムコが合体しバンダイナムコゲームスに超速変形
2006年　6月	社会派気取りでPSE問題を取り上げる
2007年10月	第二回裏闘劇開催。場所は千葉県四街道市
2008年　2月	「インド人を右に」Tシャツ作成。意外と売れた
2009年　3月	桃杏和尚、ライター引退
2009年　5月	担当編集がブニョ野口から再度イタキョーにチェイング
2009年　6月	「海の王様　猛者通信」にタイトル変更
2009年10月	『スーパーロボット大戦NEO』発売
2010年　2月	『シュタインズゲート』のムクソが大ヒット。ありがてぇ
2010年10月	『マリオコレクション』発売。スッポコブーム
2011年10月	マセル、アパート取り壊しのため強制退去を命じられる
2012年　3月	「ゲーム小僧」掲載誌Beepの血脈を継ぐゲーマガ休刊
2012年　5月	マセル、トリスターから独立。ミリオンダラーへの道を歩み始める
2012年　6月	トリスターでねんどろいどミクがヒット。ふっくらブーム
2012年　8月	ファミ通Xbox360が男坂を昇り始める

FISH ON : 02

ワシもじゃみんな！ スペシャルゲスト入場ッッ！

LINATIC CROW.

まさ　さて、今回のモセルでは記念回としてスッシャペルゲストを呼んでであるのだよ。カモナッ！

GON　キャオラララァッ！　大阪が生んだデンジャラスライオン、猛者通信ポータル管理人のGONや！　よろしくやで！

まさ　無理にキャラを立てずともよいよいよい（アナカリス風残響音）。

GON　じゃあ普通に。猛者通信ではじめまして。Webで“猛者通信ポータル”を管理しているGONです。というわけで、猛者通信15周年おめでとうございます（強引）！

まさ　ありがとーありがとー（虎ミチ子ゼル）。

ケソ　しかし、何ゆえにGON君はモセル用語集などという酔狂なモノをまとめようと思ったのか？

まさ　罰ゲームだとか、だれかに弱みを握られたとかそういう流れかね？

GON　それはですね、最初に猛者通信を読んだときに、“これはオモシロくだらない！　ぜひ布教せねば！”と思いまして、周囲のゲーム仲間に読ませたんですよ。そしたら「何が書いてあるか分からん」と言われまして。

まさ　ほほう、ひどいページもあったもんさね。

ケソ　後で読み返すと、自分たちでも誤植だか意図したネタだか分かんないですからね。しょうがないね。

GON　ならば、俺が用語を解説するよ！　と思い立ち、猛者通信用語集を立ち上げた次第です。ちなみに、「分からん」と言った人は、昔メストとカプコンで共同開発した『アルティミットエコロジー』の開発者です。

ケソ　な、なんだってー！

まさ　『アルチミジー』の敵役であるところのゴヨーク社は、猛者でもたびたび登場するな。やっぱり縁が深かったさね。

GON　ゴヨーク社あっての猛者通信ですからね。

まさ　ケソは日常会話の中でも、よくゴヨーク社の名前を出すっぺれ～。あと『FF VII』の神羅電気動力株式会社であるところの神羅カンパニーな。

ケソ　企業の汚職ニュースを見てるときとか、「おいおい、神羅カンパニーでもここまでやらんぞ！」とかよく言っている気がします。

まさ　そんな比較をされるルーファウス神羅（神羅カンパニー社長）もいい迷惑さね。

FISH ON : 03

人間ナイアガラ！ 護られた自然環境

ASIAN LABYRINTH.

GON　お約束的な質問なんですが、今までの猛者で、一番印象に残っている回って何ですか？

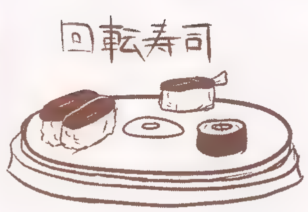
ケソ　早く記憶から消したい、ならば“うろおぼ絵シリーズ”だと思うんですけどねぇ。

まさ　スイーツフォレスト・ガンプの謎のときは、なかなか苦戦したさなあ。我は実は甘味が苦手でな。

ケソ　ああ、ありましたね。僕と副編しもでんはアルカディア甘味部所属なんで、どんことい甘味現象なんですけど、マセルは爆発する一歩手前の矢島金太郎みたいな表情で食べていましたよね。

まさ　いや、スイーツ自体は大変おいしかったのだがね、連続して食べるとなると途端にハーデルが上がるという寸法さ。途中で挟んだアベカワ餅が無ければ、血糖値上昇中（みなみけOP）で、えらいことになっておったかもシレーぬ。

GON　食べ物シリーズは猛者でもよくやってまいしたよね。『ビートマニア』筐体のターンテーブルの上に寿司を載せて“回転寿司”とかいって食べていましたし。後は、『ダライアス』筐体で実際に寿司を食べる、とかもやっていましたよね。



まさ　大らかな時代だったさな。

ケソ　……いや、そんなに昔じゃないですよ。

まさ　ケソ的には一番キツかった取材は何かね。

ケソ　やっぱり仏恥義理で「ラブ＆ベリー海の家」の回でしょう。

まさ　あったね、そんなものも。

ケソ　実際に江ノ島に『ラブ＆ベリー』をモチーフとした海の家があったんですけど、そこで従業員の皆さんと一緒にダンスを踊りながら客寄せをするという地獄の催しでした。1時間でダンスを覚えさせられたあげく、炎天下の中、灼熱の浜辺でダンシンさせられたのは、ギルガメスとバララントの間で起こった百年戦争よりも苦い記憶です。

まさ　その後に食べたシラス丼はうまかったけどな（口笛でつり玉のBGMを吹きながら）。

GON　記事だけ見ていると、楽しそうだったんですけどね。

ケソ　唐突に思い出しましたが、市ヶ

登場人物みたいな



まさ
すなわちダルブス1号。独り立ちしたことと関係あるのか分からんが、自分のルーツを探る旅にたびたび出かける放浪癖が身に付く。



ケソ
いわゆるダブッセ2号。現在出向している某ゲーム会社のスタッフの中に「64番街」の開発者がいてビックリコキマロな防具鍛冶。



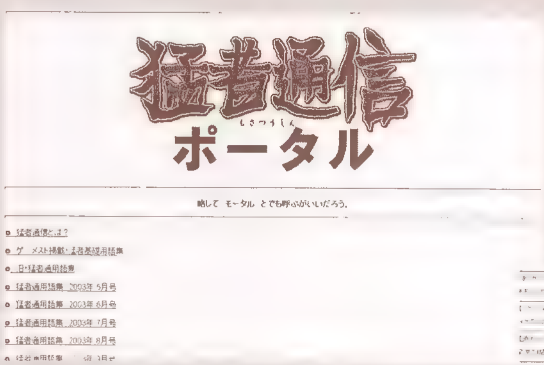
タキヨス
アルカディアの猛者担当編集。二代目と六代目の担当。一番ダップセにひどい目に遭わされている編集者である。ブレランが好き。

GUEST:GON君

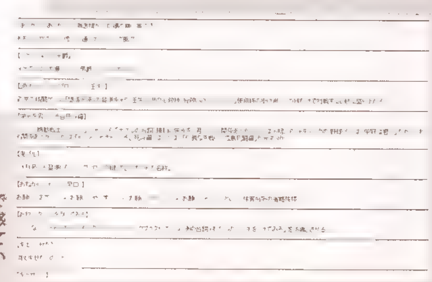
Webにて「猛者通信ポータル」を運営されておられる粋でいなせなファミっ子（関西人）。今回は特別に、ゲスト出演してもらったゾー。

それ見たことか！　これが猛者通信用語集DA!

君は知っているかね!?　今回対談に登場してもらったエッジゲーマー、GON君が運営する「猛者通信ポータル」内のコンテンツ、猛者通信用語集。ここを見るだけで、これまで謎メキアンダイナマイトだった猛者特有の単語の意味や、元ネタとなった細か～い単語が丸分かり！　ゴイス！　さぁ見ろホラ見ろ！



◆猛者通信ポータル　http://famikko.web.fc2.com/mosaR_2.html



2003年5月号から2010年9月号までの用語をムチリスと解説！　現在は惑星直列の影響により更新が停止しているが、別の世界線では更新が続いている（たぶん）。

谷の釣り堀に行った取材は意外に楽しかったですね。

まさ　ケソが謎のおっさんにマンツーマンでコーチされていたやつか。

ケソ　何だったのだろうか、あの釣り人。釣り堀には戦後から通っている、とか語っていましたからね。

GON　釣り堀の主みたいな。

ケソ　いろいろと教えてくれるのはいいんですけど、「おめぇやる気あんのか！　これからも釣りやっていくんだろ！」とか、歩毛門マスターを目指している前提で説教されて。

GON　……ガチ勢ですね！

まさ　釣り堀が残っていること事体もそうだが、そういう昭和ノリの人が残っていることも貴重さね。

FISH ON : 04

今明かされる！ ヨウジーシールドの謎

FREEZING POINT.

GON　そういえば、猛者通信用語集で取りあげた用語の中に、ひとつふたつ、みっつよつばかし分からない単語があったんですよ。「ヨウジーシールド」とか「ピッペレーヌ」、「一角獣先輩」とか。

まさ　ホムフ。確かにWeb上でもそう書いてあったな。

ケソ　「一角獣先輩」は、映画「下妻物語」に登場した阿部サダヲが演じていた“一角獣の龍二”ですな。すごいリーゼントが一角獣然としており、「一角獣先輩パねーっす！」とか言われていた気がする。

GON　ああ、確かにすごい髪型してましたね。

ケソ　一角獣先輩はともかく、GON君は隅っこ映画のネタも拾っているからすごいと思った（小並感）。

GON　むしろ隅っこ映画ネタしか拾ってない気もしますが。

まさ　“ヨウジーシールド”は、元は『D&D シャドーオーバーミスタラ』からさね。我が以前所属しておりケソは現所属である編集プロダクション“トリスター”社長、牛澤 庸二という男がおるのだが。

GON　ああ、元バーチャプレイヤーであるところの、当時はメストライターのGYUさんですね。

まさ　その『～ミスタラ』でパーティープレイしている最中なのだが、終盤の隠し部屋に、ウィザードリィスタッフが入った銀の宝箱があるさね。ヨウジはクレリックを使っており、その箱を「それ俺取るわ、俺の装備いいやつ出るから！（太い声）」と意気揚々と取ったんだが、中身はホーリーシールド（暗黒魔法ガード可能となる装備）。しかし、そのとき我はマジックユーザーを使っていてな、攻撃魔法が超強い終盤において「マジックユーザーが居るのにそりゃねーよ！」と周囲からGYUにブーイングの声が上がり、それ以降、メスト編集部内ではホーリーシールドのことをヨウジーシールドと呼ぶようになったさなあ。

ケソ　初めて知った！

まさ　うそつけ（笑）。

GON　それは分からなくて当然でしたね（笑）。

ケソ　むしろ分かったらすごい。

GON　ピッペレーヌってのも何か元ネタが？

ケソ　ピッペレーヌってのは、以前「ファミ通Xbox360」で連載していた『Fable』シリーズのリプレイ記事に登場していた勇者の名前ですね。善の勇者がプセルス・マタギアン、悪の勇者がピッペレーヌ。それぞれJr.とか二世、三世とかおりました。

まさ　ピッペレーヌは邪教の祭壇に毎回いけにえを捧げまくる邪悪な勇者として活躍しておったな。『2』以降、いけにえシステムがマイルドになったのが残念だが。

ケソ　『Fable』シリーズが続く限り、またどこかで再登板するかもしれないし無いかもしれない。

まさ　基本的に、ガチ誤植を除けばほとんどの単語には意味・元ネタはあるのだが、中には我らですら発生源が分からない単語もある、ということを覚えておくといいだろう。



FISH ON : 05

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　GON君の疑問質問知りたい不思議を解決するはずが、逆にナゾ！ナゾ？　Happiness!!　を増やしてしまうだけの対談となったさな。

GON　いや、いろいろと解決しましたよ（笑）。

ケソ　ではGON君、最後に民主党に対して意見があったら、ここで言っておくといいだろう（K-TAN風）。

GON　『フォード・フェアレーンの冒険』をブルーレイ化してくれたら、一票入れますよ。

ケソ　吊るしコアラだな。

GON　コアラですね。

まさ　コアラと聞いて我の脳裏にはコアランドが思い浮かぶ辺り、ダメレゲーマーを自覚さね。

GON　そういや、昔からウワサされている猛者通信の単行本はいつ出るんですかね？

まさ　企画の話事体はコンスタントに出たり消えたりするのだがね。

ケソ　ゲーム小ゼルだけでも単行本化してほしいですよね。もう、百話以上は余裕でたまっていると思うんですけど。

まさ　猛者本編は、ケツを拭く紙にすらなりゃしねぇっぺれ～。

GON　じゃあ、わくわくボールを七つ集めて、単行本を出してくれるように頼んでみますよ！

ケソ　わくわくボールの処理能力を超えてるんじゃないですかね……。

GON　とりあえず、次は猛者150周年を目指して頑張ってください。

まさ　お、おうよ。

ケソ　よーし、じゃあ150周年目指して、これからギリアン・シード並の冷凍睡眠に入っちゃうぞ～。

GON　「ふたつで十分ですよ」、的な展開。

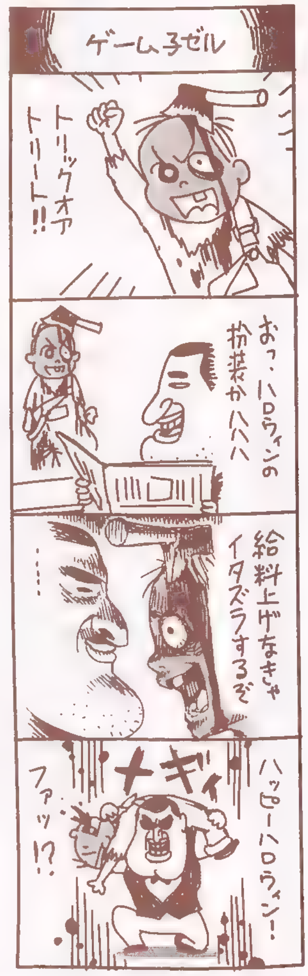
まさ　でも、『スナッチャー』は2042年の話だゾ～。

ケソ　……あ。

～つづく～

NOW様SHO!

（バス釣りに誘われて）釣り？　今、忙しさがピークなんよね。行くならREDさんにヨロシク言っといて！



ニバサリ編集便り

生誕41thアニバーサリーのイタキョっす。今回は特別号ってことで、猛者通信用語集のGON君にゲスト出演してもらいました。便利な世の中になったねぇ～。イラストを送ってくれた会田君もあざっす！　思えばメスト時代は読者だった猛者に、アルカディアになって参加できてうれしかったなぁ……なんて感激したのは一瞬。途中からは時間守らない＆原稿遅いケソに対しての呪詛ばかり。しかしみんな猛GYUネタ大好きだな。

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたアフターマンには、何かダップセからプレゼントがあるので

●あて先

◎もしくは電子メールにて
afro2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調査団

聞き手：編集部（小島賢治）　Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP



アーケードサウンドにスポットを当て、旬な情報をお伝えしていく当コーナー。今月は「細江慎治WORKS VOL.1〜ドラゴンスピリット〜」発売記念企画。当事者が語る80年代のナムコ（当時。現バンダイナムコゲームス）ゲームの秘話！

今月の「ただいま調査中！」

調査にいそしむピピ子団長。ふと空に暗雲がたちこみ、一筋の雷光が。気になって岩場の影から向こうをのぞくと、そこには三頭から炎を放つ竜と、それを尻に敷く姫様が――これ、いったいナニゴトよ!?



「細江慎治WORKS VOL.1〜ドラゴンスピリット〜」リリース特別企画

細江慎治×弓達公雄 “師弟”!? クロストーク

PROFILE

細江慎治氏（左）株式会社スーパースィープ代表取締役社長。コンポーザー [illegible] のサウンド [illegible] 弓達公雄氏 [illegible] バンダイナムコゲームス [illegible] 開発のみならずゲームサウンドのアルバムで作詞者としても活躍。

同じ開発室に所属する時のアルバイト青年、細江慎治氏と、プログラマーの弓達公雄氏。それまで音楽制作とは無縁の生活を送っていた細江氏にゲームコンポーザーとなるきっかけを与えたのは、プログラマーの弓達氏が打ち込んだ『ワンダーモモ』のBGMだった!?　収録曲ゲームの秘話を中心に、その当時のエピソードを語る貴重なクロストークがここに実現！

BACK TO 80's……『ドラスピ』が作られていたころ

――「細江慎治WORKS VOL.1 〜ドラゴンスピリット〜」にちなんで、収録曲のゲームが作られていたころのお話をこれからお伺いしますが、まずナムコ（当時）ではお二人はどんなお仕事をされていたのですか。

細江慎治（以下、細江）　『ドラゴンスピリット』（以下、『ドラスピ』）の制作に参加していたのが1986年初頭。もともとは1985年の夏からデバッグのアルバイトを始めていて、それからグラフィックの仕事へと移ることになって、開発部屋をウロウロとするようになって……。絵の仕事をやりながらも、弓達さんが音を入れているのを聴いたりしていて、いいなあと思ったりしてました（笑）。

弓達公雄（以下、弓達）　私はプログラマーでした。当時は『ワンダーモモ』を作っていたころかな。

――『ワンダーモモ』はプログラムのほかに曲も担当されていますよね。もしかして企画も？

弓達　いえ、企画は別の方ですね。私には思いもつかないような、すばらしい企画でした。

一同　（笑）

――いやいや、弓達さんもFC「チャイルズクエスト」やPCE「プロテニス ワールドコート」のクエストモードなどをの迷作（？）を手掛けているじゃないですか（笑）。

弓達　『ワンダーモモ』も私が企画したように思われている方が多くいらっしゃるのですが、あの発想はとてもできない（笑）。『スカイキッド』と同じ方の企画ですね。

――お二人は同じ開発部署だったのですか？

細江　あの当時は大きなプロジェクトが三つあったのですが、二人とも同じプロジェクトに居たので開発室も同じだったんですよ。

弓達　その中でさらに島ごとに机がまとまっていて、こっちでは『ワンダーモモ』、あっちでは『ローリングサンダー』、むこうの壁沿いでは『妖怪道中記』といった感じだったかな。細江君は『ワンダーモモ』の島とは部屋の反対側で『ローリングサンダー』のグラフィックを打ち込んでました。

細江　机の数もそんなに無いような狭い部屋だったので、そこまで離れている感じではなかったですけどね。プロジェクトも今のように大規模なものではなくて、一つのゲームを作るのに十人いるかどうか、というぐらいでしたからね。

弓達　プログラマーは基本一人で……。

細江　グラフィックの人材が必要なプロジェクトは、少し人数が多めかな、って程度で。

弓達　それでも十人にも満たないぐらいでしたから。あと、サウンドのスタッフは全然少なかったです。

――そのころ、細江さんは現在のようなサウンドのお仕事することは考えていましたか？

細江　まっ……たく考えていませんでした（笑）。就職するとも考えていませんでしたから。

――あくまでグラフィックのバイトと。

細江　それももともとはデバッグのテストプレイが面白そうだから行ってみただけなんですよね。「一日中ゲームをしていてお金を貰えるんだぜ」みたいなことを聞いて、「あ、行く行く」みたいな感じ（笑）。

弓達　そもそもなぜデバッガーから絵描きになったの？

細江　初代『ファミスタ』がまだ開発コードネームで呼ばれていたころに、絵描きが全然居ないからだれかアルバイトで使えそうな人間を持ってこよう、って。試作の時のタイトルロゴを描きました。ドットを打っていく作業なら、試行錯誤を繰り返せば何とかなるかな、と思ったのですが。あれは正直言って無理でした（笑）。

「若気の至り」のサウンド!? ゲームコンポーザーとして始動するまで

――さらに後に、グラフィックの仕事とはまた異なるサウンドを手掛けることになります。

細江　開発部の周りを見ていたら、当時あの部屋で唯一音が鳴っていたのが弓達さんのところだけだったんですよ。ほかのプロジェクトは全部無音なのに、そこだけが鳴っている。だれがどうやって鳴らしているのだろうと思って尋ねてみたら、サウンドではなくプログラマーの自分で鳴らしてます、と言われて（笑）。

――すなわち弓達さん本人が鳴らしていたわけですね。

細江　そういった状況で、サウンドの人手不足が出てくるんですよ。

弓達　『妖怪道中記』のように、社内的に優先度の高いゲームから人手が埋まっていくわけですよ。その点『ワンダーモモ』はよくボツらずに市場に出せたと思いますよ（笑）。プロジェクトのプライオリティが高かったら、自分で音楽まで打ち込むことはできなかったでしょうね。

――手が空いているから自分でやってしまおうと。今では考えられないような話です（笑）。そこで作られていった音楽によって、細江さんがサウンドについてたびたび質問に来られていたわけですか。

弓達　たびたびではなかったですよ。ニコニコっとかわいい顔をしながら猫のようにやってきて、一回説明したらそれっきりだったと思います（笑）。細江君はそこですべてを把握していたような気がしますよ、私の記憶では。

細江　いやいや、そんなことはなかったと思います（笑）。

弓達　次に気が付いたら、『ドラスピ』の音楽を作っていたような気が（笑）。

――細江さん、それまで作曲の経験は？

細江　ゼロでした。
——当時、ゲーム好きの人たちがよくやっていたようなパソコンで曲を組むなんてことも……。
細江　いや、まったく触ったことがなかったんですよ。バンドを組んで音楽活動はやっていましたけど、作曲をしようとも思いませんでしたし。
——ゼロからとなるとけっこう大変だったのでは？
細江　『ドラスピ』は「システムⅠ」という、当時、出たばかりのシステム基板だったのですが、これは従来の「システム86」を継いだボードなので、『スカイキッドDX』や『源平討魔伝』などでFM音源の先例はいくつかありましたから、そこまで苦労は無かったですよ。開発のワークステーションでやらなくてはいけないことはグラフィックのころに教えてもらっていたし、テキストの打ち方も分かっていましたので。ただ、書式は全然知らなかったので、弓達さんに教えてもらって「できた！」って（笑）。
弓達　私もFM音源の開発環境やソフトウェアは、小沢純子さん（当時のナムコのサウンドを担当。『ドルアーガの塔』が有名）から受け継いだのかな。ある程度はFM音源の音色データを持っていたから音を出していたわけで、『スカイキッドDX』のデータから使っていたのかもしれませんね。充実には程遠いFM音源の音色データですよ。
細江　音色を作る環境が、本当に無い状態でしたから。
——試行錯誤を繰り返しながら、という感じですね。
細江　試行錯誤はしてたのですが、それ以前に当時はまだグラフィックとしてのバイトだったので、コソーリコソーリと（笑）。グラフィックもサウンドも使用するワークステーションは同じですから、パッと見では何を作っているかまではバレないんですよ（笑）。
——ちょっと話は前後しますが、『ドラスピ』のサウンド担当になるきっかけってあったのですか？
細江　勝手にやりました（笑）。あの開発室で作っていた業務用タイトルの音楽で、フリーな状態だったのが『ドラスピ』だけだったんですよ。しばらくは正規の開発ナンバーも無いような小さな企画でしたよね。
弓達　もともと一人のプログラマーがコツコツと作っていたものでしたから。開発室がまだ違う場所にあるころから作っていましたよ。プログラマーがずっとねばり続けていたような印象ですね。
——細江さんの音楽の第一作目は、おなじみの『ドラスピ』曲ということになるのでしょうか。
細江　いや、三曲ぐらい間違えて消しちゃったものがあるんですよ。ハードディスクからサルベージしようとして、逆にきれいに消しちゃって。残っていませんでした（笑）。
——では、それが実質的には最初の曲？
細江　たぶんそうですね。
——それでも、最初の仕事で当時のゲームサウンドを代表するあの一連曲を組んだわけですから、すごいですよ。
細江　若気の至りです（笑）。そこまで辿り着くということだけで精一杯で、こだわりようも無かったですよ。
——当時、弓達さんから何かアドバイスは。
弓達　全くないですよ。そもそも師匠なんて言われるような立場じゃないですから（笑）。逆にパラメーターの構成とかを教えてもらいましたよ。LFOで「ぽよよ～ん」とかいう音を。そのパラメータが使えないから、アクセスできるようにしてくれ、みたいなことがありましたね。

何もかも「新しかった」サウンドはハードとの格闘だった!?

——今回のアルバムに収録されているタイトルについて、1987～88年にリリースされていますが、制作された順番としては『ドラスピ』の次が『クエスター』、その次が『アサルト』となるのでしょうか？
細江　うーん、確かそうだったと思います（笑）。
——『アサルト』は戦車ものの SF という、それまでのアーケードゲームにはめずらしいジャンルでしたが、楽曲をあてていくのも大変だったんじゃないですか？
細江　新しいPCM音源を積んでいたので、それとの格闘の方が大きかったですね。初めてのチップということでPCMを外へ出す環境はあるんですけど、じゃあどこから元の音を取り込むの？　っていう感じだったんですよ。ソフトも無かったので大変でした。ローンチの基板は厳しいですよ（笑）。
——『クエスター』は？
細江　いやあ、もうよく覚えてないですね。パドルを使って操作するゲームだったんですが、基板の仕様上、PCM再生がI/Oに直結していたので、ボイスを使い過ぎるとパドルを思いっきり回した時に干渉して、発声できなくなっちゃうんですよ。そういったハードとの戦いが、当時は結構ありましたよ。
弓達　ああ、思い出しましたが、そういえば『ワンダーモモ』では細江君にはザコキャラがやられたときの「ぽい～っ」って声とかをやってもらいましたよ。
細江　その当時のバイトのメンバーたちでいろいろと声を入れましたね（笑）。
——『ワンダーモモ』の中に、実は若かりし日の細江さんの声が入っていたとは（笑）。
弓達　どうりで自分が何もしてない割に声が入っていたわけだなあ。なので、苦労はしてません（笑）。
——『ワンダーモモ』の曲は『ワンダーモモーイ』（歌：桃井はる子）のカバーで今でもおなじみですし、当時もボーカルアレンジ曲がありましたよね。
細江　その当時のボーカル曲を手掛けられた米光亮さんに、今回のアルバムでも曲のアレンジをお願いしているんですよ。
弓達　えっ、あらまあ。
——『テクニクビート』（アリカ／2002年の音楽ゲーム。80年代～90年代のナムコゲーム楽曲のカバーを多数収録している）では細江さんが『ワンダーモモ』をアレンジされていましたよね。
弓達　いつの間にかアレンジしていただいていて、うれしかったですよ。
——美しい師弟関係です（笑）。

今だから意義のある過去音源のアーカイブ化

——「細江慎治WORKS」の、今後の予定は？
細江　一応、年代ごとにやっていこうというプランはあって、アーカイブ（過去の記録）として残しておきたいなあとは考えています。自分の会社では、ほかの方の過去の作品を出させていただいているじゃないですか。自分としては当初やりたくなかったのですが（笑）、実際にやってみて思ったのは、「今の時代にやっておかないと、この先もう残しておくチャンスは無いな」と感じたんですよ。作ってみると、（こういう試みは）いろいろな方たちにもやってほしいなあと、とても感じました。
——次のアルバムでは、80年代後半～90年代前半の細江サウンドが聴けることを期待してます！
細江　PCM音源がちゃんと鳴り始めたころですね（笑）。
——待っていますよ。今日はありがとうございました！

Information

再編集&リマスターでよみがえる細江慎治氏のルーツ的楽曲

「細江慎治WORKS」と銘打って、コンポーザーとして氏の最初期にあたる楽曲をまとめたCDアルバムが登場。収録タイトルは、原点にして代表作でもある『ドラゴンスピリット』をはじめ『アサルト』、『クエスター』の計3作。ジャケットは『ドラスピ』のメインビジュアルを担当したtatsuya氏の描き下ろしイラスト。全収録曲を新規録音。最新のマスタリング技術によって、約四半世紀の時を経て進化したハイクオリティなFMサウンドはオールドファン、チップチューンファンのみならず必聴！

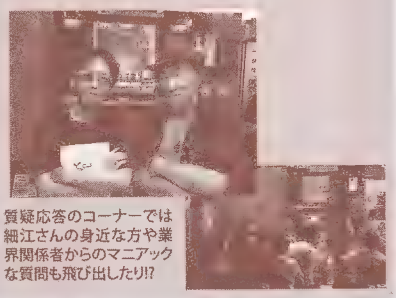


「細江慎治WORKS VOL.1～ドラゴンスピリット～」／発売中／価格：2,940円（税込）／発売元：スーパースィープ／仕様：音楽CD2枚

Report

ナツゲーミュージアムでトークショーを開催！

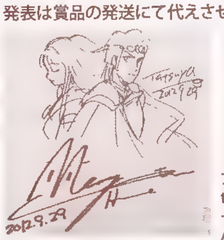
9月29日には東京秋葉原のレトロゲームスポット「ナツゲーミュージアム」で発売記念イベントが開催された。『ドラスピ』のグラフィックを手掛けたtatsuya氏とともに、当時の秘蔵エピソードを披露。大いに開場は盛り上がった。



質疑応答のコーナーでは細江さんの身近な方や業界関係者からのマニアックな質問も飛び出したり!?

PRESENT CDアルバム&サイン色紙を計6名に！

今回は『細江慎治WORKS VOL.1～ドラゴンスピリット～』を5名様に、細江慎治氏&tatsuya氏のサイン色紙を1名様にプレゼント。希望する人は欄外の応募要項をお読みの上、ハガキ、またはメールでお送りください。当選者発表は賞品の発送にて代えさせていただきます。



ファン注目の超レア色紙。tatsuya氏によるアムル&アリーシャ姫のイラスト&「めがてん」細江氏のサイン！

［応募要項］●ハガキの場合：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「アーケードサウンド調査団プレゼント」係
●メールの場合：post_arcadia@arcadiamagazine.comに表題を「アーケードサウンド調査団プレゼント」と明記
いずれも、住所、氏名、性別、電話番号をお書きの上、ご応募ください。締め切りは11月29日当日消印有効。

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2012年9月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	オービル	1,111,870	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ガーネット	1,285,430	拙者不器用で㋐	ALL グリードあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
	グリード	1,060,840	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ゼン	1,202,780	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	タイフォン	1,118,180	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	バズウ	1,087,890	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ベアトリス	1,236,850	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ボイド	1,193,400	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	サバイバルモード	18人抜き	もちべ	ガーネット	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	タイムアタックモード	4'05"75	もちべ	ALL バズウ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
トラブル☆ウィッチーズ AC for NESiCAxLive	ゲロゲロ・コノン	129,886,450	おに〜たま〜	ALL 残5 ノーミス	つるまき（栃木）
	ゲロゲロ・シエス	147,916,410	れっさ〜	ALLクリア 残14ミス 金673990	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・シンフィ	134,455,870	おに〜たま〜	ALL 残5 ノーミス	つるまき（栃木）
	ゲロゲロ・プリル	138,269,410	BBA @ピアキャス民募集中!	ALL 1ミス 残5	個人申請 タイトーステーション天神（福岡）
	ゲロゲロ・ラーヤー	129,512,090	れっさ〜	ALLクリア 残14ミス 金545160	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・ルイ	138,996,090	れっさ〜	ALLクリア 残05ミス 金738670	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02		5,655,800	masaki-2345	ALL アーケードモード 鳴上悠	個人申請 コスモランド（茨城）
赤い刀 真 for NESiCAxLive	壱号機	5,574,101,122	NTK	真ボス撃破ALL	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	参号機	5,686,353,596	NTK @ネシ刀でも1億差…だと!?	真ボス撃破ALL	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
怒首領蜂最大往生	タイプA・ショット・陰蜂	17,007,200,211	LEN	5-陰 最終形態まで オートボム有	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
	タイプA・レーザー・陽蜂	53,227,960,625	TAB-T.N	ALL-陽 ALL時残1ボム2。オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプB・エキスパート・陽蜂	2,093,769,249,813	ユセミSWY @ドリル	ALL-陽 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプB・ショット・陽蜂	28,629,014,152	坂上娘々@森さん、Λμの削除やめて(泣	ALL 陽	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
	タイプB・レーザー強化・陽蜂	725,513,084,000	KMB-陽	ALL-陽 残2 B2 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプB・レーザー・陰蜂	692,107,496,277	KMB-陰	5-陰 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプC・エキスパート・陽蜂	2,609,111,199,248	ユセミSWY @ドリル	ALL-陽 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプC・レーザー・陽蜂	63,590,480,542	TAB-T.N	ALL-陽 ALL時残2ボム1。オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
新作					
exception		3,536,790	おとうふさん	ALL 7面10000Hit突破、360あるか!?	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
KOF SKY STAGE	クーラ	32,303,130	三茶鮫	2周ALL 連付 1周1814万	Game in えびせん（東京）
キン肉マン	タイム	2'53	KMB-肉	ALL バッファローマン	個人申請 NOVAステーション（愛知）
シューティングラブ。2007	UNIT-4	45,000,230	UMC(チャグチャグ鮒コ)	ALL 残0 焼売×0	個人申請 Hey（東京）
ストリートファイターIV		1,903,300	masaki-2345	ALL アーケードモード ユン ウルコン2	個人申請 コスモランド（東京）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Iゾーン	208,855,250	KENO	ALL A-D-I	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Lゾーン	257,358,760	いんだよ!細けえ事は@松田鏡二完売	ALL C-G-L	つるまき（栃木）
	アサルト Vゾーン	224,587,800	七蛛@Be-come感射	ALL ORV 武装ミスからのアドリブスコア orz	個人申請 Be-come仙台泉店
	アサルト Xゾーン	297,317,000	KENO	ALL O-S-X	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	オリジン Yゾーン	146,253,900	PAL @店長、本当に有難うございます!	ALL Q-U-Y	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	オリジン Zゾーン	215,905,600	PAL @某氏に感謝します!	ALL Q-U-Z	個人申請 タイトーステーション和光（埼玉）
	ジェネシス Jゾーン	285,605,200	ねこび	ALL ルート C-F-J	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	セカンド Jゾーン	209,272,450	A.BOY	ALL C-F-J	個人申請 ニューヒカリ（東京）
	セカンド Xゾーン	215,089,000	NIKUO	ALL P-S-X	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	セカンド Yゾーン	142,289,170	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Y	GAME 41（北海道）
	セカンド Zゾーン	210,906,900	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	GAME 41（北海道）
	ネクスト Lゾーン	221,144,200	JMB 鶴牧水産網元㋣	ALL クンラ64倍	つるまき（栃木）
	ネクスト Xゾーン	256,926,200	KU @ AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	フォーミュラ Lゾーン	223,354,300	タコ太	ALL C-G-L	個人申請 アピナ佐久インター店（長野）
	レジェンド Iゾーン	164,886,700	TKY @	ALL A-D-I ルート	個人申請 ナムコワンダータワー京都店
	レジェンド Jゾーン	240,010,400	プリン	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
	レジェンド Kゾーン	230,576,800	プリン	ALL	個人申請 ゲームスポット306（富山）
	レジェンド Xゾーン	259,981,750	CAT @ OOD(大出ねこ)	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Yゾーン	195,818,240	ぴじょん	QUY	個人申請 ゴジラ柏店（千葉）
	外伝 Lゾーン	227,686,910	STT㊎	ALL C-G-L ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	外伝 Xゾーン	273,005,700	OAM-Naoki	ALL P-S-X	GAME 41（北海道）
	外伝 Yゾーン	183,813,830	T^3-TBC	ALL Q-U-Y	GAME 41（北海道）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	15,248,721,058	チャリで来た。	ALL WEX残2ボム0 道中フルコン未遂	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	フォレット	11,201,250,660	SPE @ SKG氏に感謝!	ALL-CLEAR 残4 同付 LV3EXルート	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
ホーンテッドミュージアムII		4,914,530	遊撃手-まJU	ALL 2P側 100人救出 射的ミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
ホムラ		2,536,057,000	YOH	ALL 連付	グッデイ21（東京）
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.07		6,335,700	拙者不器用で㋐	ALL ネコ・カオス 姫アルクあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,597,000	レベル固定の腕輪	ALL 2ミス 5面:A 7面:A	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
	ストラニア・HARD	16,649,810	レベル固定の腕輪	ALL 1ミス 6ボス タイムボーナス1.5万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
	ストラニア・NORMAL	15,910,900	レベル固定の腕輪	ALL ノーダメージ 6面道中1万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ユルシュル	78,352,600	ERO @ファビアン全般-1000	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	裏2周 タイプC・ストロング	838,916,587,477	かめっち大佐	裏2周 ALL	個人申請 セカワールドアルカス（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,565,157,064,612	RET	点滅ALL ヒバチ撃破 残×0	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー	2,005,557,528,085	KAKSTR @ギリギリ	ヒバチ ALL 残機×1	個人申請 キャラケット深谷店（埼玉）

次回集計

●次回の集計（アルカディア153号）は2012年11月19日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は11月22日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
レトロ					
E.D.F	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
ケツイ～絆地獄たち～	タイプA・裏2周	577,842,591	SPS－裏2周ノーミス6億まで頑張ります	[illegible]	[illegible]（神奈川）
コズモギャング・ザ・ビデオ		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ストリートファイター ZERO2	さくら	3,506,100	SSC VAP	ALL 2周付 P×18	Game in えびせん（東京）
ファイティングホーク	[illegible]	2,064,000	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブレイジングトルネード		562,000	KDK TAKEYUKI	ALL 連付 [illegible]	[illegible]21（東京）
プレヒストリックアイル2 原始島		92,653,500	[illegible]	ALLノーダメージ 前方集中機体	[illegible]ステーション（愛知）
わくわく7	ティセ	34,640,100	ジャスティスメン	ALL 連付 SHP×8	Game in えびせん（東京）
戦国ブレード	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2周ALL 連付 残×0 ボム×0	[illegible]
	ハガネ	2,439,300	GK ALL [illegible]	[illegible]	[illegible]申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
天地を喰らうII	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
怒首領蜂	Aタイプ	630,443,410	SIN	ALL	メディアパーク[illegible]（大阪）
魔法大作戦	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ミヤモト	3,316,570	LYH	ALL 連付	メディアパークリブロス高槻店（大阪）

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■今回の『怒首領蜂最大往生』ですが、前号で告知したルールを急きょ一部変更し、「陽蜂」部門と「陰蜂」部門を分けて集計することとなりました。さて、今作の隠しボスである陰蜂ですが、「幸龍撃破までノーミス、ノーボム（オートボム含む）」と「蜂アイテムコンプリート」が出現条件に含まれることは既に発表されていますが、また確固たる条件が判明していません。「一定以上のランクとコンボヒット数が必要なのでは」という声が多く聞かれますが、果たして……？　ランクが条件に入っているのなら、現在陽蜂用に使われている「ランクを抑えて進行する」という主流パターンを変更する必要があります。今回は陰蜂まで進行したスコアが2件ありましたが、うち一つは最終形態まで追い詰めています。次回集計では、陰蜂陥落なるかに注目しましょう。陽蜂部門もレーザー、エキスパートを中心に大幅な伸びがありそうです。

■『赤い刀 真 for NESiCAxLive』は前回から基本的なパターンは変わらず。ともに後半面の安定性に不安があるようで、念身回数を抑えて進行している場面もあるとのこと。三号機はややミスが重なり、想定から7億点ほど落ちているよう。

■以前に稼働したバージョンのスコアアタックが長期にわたって盛り上がった『ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive』ですが、今バージョンも最初から多数の申請がありました。稼ぎパターンの基本方針は前バージョンと変わらず、「ヒット数の多いコンボを当てる」、「パーフェクトを取る」、「隠しキャラのグリートとハザマを出現させる」というシンプルなもの。

■『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02』は、点効率のいいA連打コンボを活用するパターンを使用。威力が低く、ダメージ補正の強いしゃがみAからA連打コンボでつないで稼いでいます。なお、本作ではストレートボーナスを狙うよりも、意図的にラウンドを落とした方がスコアが高くなるです。

■最後に残念なお知らせです。ハイスコア通信にもあるとおり、8年にわたって北海道のハイスコア集計店・GAME41が残念ながら9月30日をもって閉店となりました。前身のレタス702時代も含めると『ゲーメスト』のころからの集計店であるだけに、閉店を惜しむ声が多数聞こえます。

ハイスコア通信

●Game 41（北海道）

約8年にわたり集計をさせていただきましたが、次回をもちまして最終集計となります。申請していただいたスコアラーの皆様、本当にありがとうございました。
by店JIG

新たに追加・変更されるルール

ゲーセンラブ。

【コンバットジール】、【シューティング技能検定】、【ペンゴ！】の3部門のスコアで集計します。
［工場出荷設定：BOOT SELECT：ALL、［PENGO!］GAME MODE：NORMAL、［PENGO!］STAR 3］

怒首領蜂最大往生

※以下のようにルールを変更します。
集計部門を陽蜂部門と陰蜂部門に分割します。【タイプA・ショット・陰蜂】、【タイプA・レーザー・陰蜂】、【タイプA・エキスパート・陰蜂】、【タイプB・ショット・陰蜂】、【タイプB・レーザー・陰蜂】、【タイプB・エキスパート・陰蜂】、【タイプC・ショット・陰蜂】、【タイプC・レーザー・陰蜂】、【タイプC・エキスパート・陰蜂】、【タイプA・ショット・陽蜂】、【タイプA・レーザー・陽蜂】、【タイプA・エキスパート・陽蜂】、【タイプB・ショット・陽蜂】、【タイプB・レーザー・陽蜂】、【タイプB・エキスパート・陽蜂】、【タイプC・ショット・陽蜂】、【タイプC・レーザー・陽蜂】、【タイプC・エキスパート・陽蜂】の計18部門で集計します。オートボムの有無など、その他の各種ルールについては変更ありません。

NESiCAxLive集計（2012年9月16日締切分）

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、先月から試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

スコアの締め切り日ですが、毎月16日24時を予定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

※スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。『赤い刀 真 for NESiCAxLive』のスコアネームはゲームの仕様上、プレイ終了時のネームエントリーで入力されたスコアネームを掲載しています。

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	店舗
ストラニア・NORMAL	レベル固定の腕輪	15,944,630	タイトーステーション大阪日本橋（大阪）

●赤い刀 真 for NESiCAxLive

機体	スコアネーム	スコア	店舗
壱号機	[illegible]	[illegible],008,861	東京レジャーランド秋葉原店（東京）
弐号機	SIN	6,947,208,196	[illegible]上永谷店（神奈川）
参号機	NTK	6,417,031,312	東京レジャーランド秋葉原店（東京）

●マジカルビート

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
フツウバトル	フィナレス	2,235,005,760	スピカ大宮南銀店（埼玉）

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL：
http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

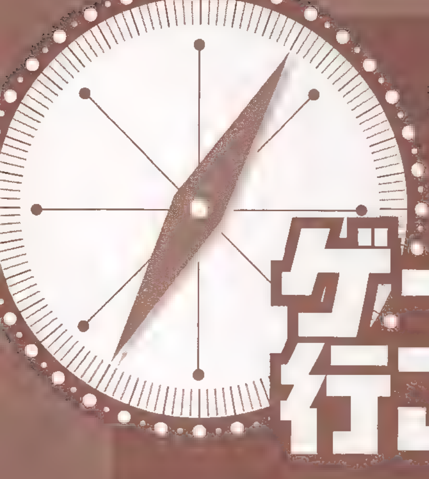
これまで随時更新のあった『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive』ですが、稼働から時間が経過したことがあり、今回は更新がありませんでした。

ここ最近、ボスの攻撃パターン固定方法が進化してきた『星霜鋼機ストラニア』は、今回ストラニア・NORMAL1部門のみの更新。大きなパターン進化はしばらく起こりそうにない気配ではありますが、武装のレベル調整でまだ伸びる余地は残されているようです。

『赤い刀 真 for NESiCAxLive』は前回に続き、全部門大きく伸びています。2位以降の点差も離れてきました。壱号機、参号機は60億点を軽々と突破、弐号機は70億の大台も見えてきそうな勢いです。次回も期待しましょう。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



ゲームセンターの今を知る
情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!



てあたりしだいゲームリスト

●2012年11月稼動予定タイトル		
頭文字D ARCADE STAGE 7 AA X	SEGA	レーシングゲーム
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●2012年12月稼動予定タイトル		
WCCF IC 2011-2012	SEGA	スポーツカードゲーム
●2012年今冬稼動予定タイトル		
アルカナハート3 ラブマックス!!!!!	EXAMU	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
カオスコード	FK Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	[illegible]	縦スクロールシューティング
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年9月20～10月18日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサスフルブースト<バンダイナムコゲームス>	226.7pt
2	UNDER NIGHT IN-BIRTH <エコール/フランスパン>	214.9pt
3	ギルティギア イグゼクス アクセント コアプラス・R<アークシステムワークス>	208.1pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒<バンダイナムコゲームス>	165.5pt
5	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	157.1pt
6	鉄拳アンリミテッド <バンダイナムコゲームス>	130.2pt
7	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	121.1pt
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	105.5pt
9	怒首領蜂 最大往生 <ケイブ>	103.1pt
10	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE <カプコン>	92.3pt

大型筐体部門

1	戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- <セガ>	207.5pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	200.6pt
3	ボーダーブレイク エアバースト Ver.3.0 <セガ>	184.7pt
4	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～ <KONAMI>	169.8pt
5	ガンスリンガー ストラトス <スクウェア・エニックス>	165.4pt
6	beatmania IIDX 20 tricoro <KONAMI>	159.6pt
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 <セガ>	155.9pt
8	LORD OF VERMILION RE:2 ～慟哭～ <スクウェア・エニックス>	134.8pt
9	初音ミクProject DIVA Arcade VersionB <セガ>	132.2pt
10	シャイニング・フォース クロス エリュシオン <セガ>	111.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

UNDER NIGHT IN-BIRTH

この秋、待望の稼動を遂げた新作格闘ゲーム。玄人好みの新システムと奥深いコンボといった研究要素がプレイヤーを魅了しているようだ。今後も新キャラクターのヒルダの追加や調整も加わり、勢いを伸ばしていけるか!?



GRDゲージとEXSゲージの相関性を理解することで、この闘いの駆け引きの面白さは格段に跳ね上がる。

©ECOLE/FRENCH-BREAD

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。

●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店/プレイハード 50 春日井店/マッドマウスパートII/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第40回

先月号から、読者プレゼントと読者アンケートを休止。予告の無いままの実施だったため、読者の方々からお問い合わせをいただきました。今月はそれに対するご説明をさせていただきます。

読者アンケート、読者プレゼント休止につきまして

(読者の方からのご指摘への回答)

読者の方より、前号にアンケート葉書が付いていなかったことについてお問い合わせをいただきましたので、順序が逆になってしまいましたが、この場を借りてご説明差し上げたいと思います。

アルカディアNo.150から、読者アンケート葉書、ならびに読者プレゼントを当面休止とさせていただきました。

苦渋の決断ではありました。最早体のいい弁解のしようも無く、ありのままをご説明差し上げるならば、これは、経費削減を狙った施策の一環となります。

経費を削減する一方で、これまで以上に、より一層誌面、内容の充実に努めて参る所存です。従いましては、何卒ご理解のほどお願い致します。

読者の方々からのご意見を拝聴する手段としての読者アンケート葉書を休止することは、即ち読者諸兄のご意見から耳を塞ぐこととも解釈でき、現在我々が置かれた状況を、なおさら膠着させる可能性があることは理解しております。

そういう懸念があってなお、そうせざるを得ない状況も、また確かにあります。

弊誌存続のための模索を続けている最中でありまして、そういう我々を見守っていただくわけにはいきませんでしょうか。

そのように、読者諸兄に問いかけたい心持ちです。

さて、我々もオンラインでの活動を少しやっておりまして、そうしたチャンネルを通じて、読者諸兄とコミュニケーションを取ることは可能ではないかと考えています。

郵便でしかコミュニケーションを取りえない方には大変恐縮ながら、もし弊編集部にご意見があらば、そうした手段を通じてのご連絡も、ご検討いただければと思います。

Twitter: http://twitter.com/arcadiamag
E-Mail: arcadia-contact@arcadiamagazine.com

もう少し前向きな話ができたらとは思うのですが、市況はなかなかに厳しく、読者諸兄を含む関係各位に負担を強いる方向にばかり話が進んでいってしまう。

それは我々の決断ではあるのですが、なかなかに辛いところです。

弊誌も創刊から12年目。干支を一回りしたところで岐路に差し掛かっています。

1986年創刊の「ゲーメスト」に端を発する弊誌の歴史を預かる我々の立場としては、簡単に未来を諦めたくはありません。

同ジャンル誌が次々と歩みを止める中、何とかこの状況を切り抜け、次の辰を拝めるよう、頑張っていきたいところです。

今後とも弊誌をよろしくお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。無類の暑がり。灼熱の編集部で生きていくために、オールシーズン扇風機が欠かせない。[illegible]ったことが心残り。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●今月はLoVの大会OVER the LORD 第4章 常闇を祓う覚醒の焔 ベストバウトセレクションDVDと、三国志大戦TCGのPRカード【PR】典韋という二大付録号となりました。いかがでしたでしょうか? 格闘ゲームでも、こういう付録ができたらいいんですけれどね。【EX】風斬りとか。(杉田)

●今月はDBAC第二回アルカディア杯から始まり、双子の運動会&予防接種、ストラトスパーティー、ふぁん散歩Re:2in丸亀、校了、GUNS大会と週末のイベントラッシュ。SRやよいは引けないのにステラを引いてテンション上がるも気付けばデッキから外してたり(苦笑)。怒濤の10月でした!(しもでん)

●今月はバーチャの大会、ビートライブカップの取材に。格ゲーに勢いが無くなっているなどの意見もありますが、この時期に700人OVERの参加者が集まる求心力には驚くばかり。特に今年は名勝負が多く、結果も学園チーム優勝ということで大満足。マルワイ&スタッフお疲れさま!!(itakyo)

●『WCCF』新バージョンがいよいよ稼働!……というワケで、今月は柏田氏と寺島氏のご両名を交えた座談会を企画してみました。ケチャップドバドバ!そしてまさかの七瀬葵先生コミック、いかがでしたでしょうか。来年は七瀬先生の二十周年記念本も制作する予定……。いや本当に!!(垂直落下式松D)

●10月15日発売のムック『UNDER NIGHT IN-BIRTH スタートアップナビ』。(意外と)久し振りの完全新作格ゲーということもあって、編集&ライター一同気合い全開で制作しました! やり込むほどに「システムに込められた意味」が発見できるのは楽しいですね。感想をいただけますと感激デス!(ヤエ)

●【戦国大戦verUP:3段階強化】仕事と私生活が『戦国大戦』一色になる。1消費:さらに休みが無くなる 2消費:さらに睡眠時間が無くなる 3消費:さらにプレイできない時間にシャドウ戦国を始める。こんな毎日ですが、新バージョン本当に楽しいです!(2冊のムックもよろしくです! シンドウ)

●12年前、ゲーセンで『ギルティギアゼクス』を夢中になってやりまくっていました。あのころ出会った人々の中には、今でも週末お酒を飲むような間柄になった人も少なくなかったり。そんな思い入れのあるタイトルのムックを、自分が作ることになるとは思いもしませんでした。手伝っていただいた皆さまに感謝!(ムラズミ)

●今年の秋冬はカードゲーの大型バージョンアップが目白押し。ゲーセンで戦国大戦に人が並んでいるのをよく眺めています。豪血寺をプレイしているに時に。……そうなんです。まだご先祖供養は終っていないんです。現在も今月末に向けて絶賛調整中。長い盆はまだまだ続く!(なかむら)

●担当しているゲームの大型バージョンアップが見事に重なり、絶賛地獄の進行中です(笑)。そんな中、「ふぁん散歩」の手伝いに香川まで行ったのですが……そこでLoVやってから忙しくて一度もやってませんな。そのため、いまだに向こうのお店の店内ランクに俺の名前が……(笑)。(age)

●待ちに待った『ボーダーブレイク ユニオン』が稼働。巨大要塞でかすぎ! 敵のエース機早すぎ! サテライトバンカーはそっちじゃなーーい! と悶絶しながら楽しんでます。どこのゲーセンでも盛況のようで待ち時間が長い、長い。何か暇つぶしを考えなくては……。(昔は凸屋のOYZ)

●今年の秋冬は、格ゲーが熱い! 今月は『ブレイブルー クロノファンタズマ』の紹介を担当させていただきましたが、ニュー復活の報に今から胸の高まりがマッハです。『ギルティ』や『UNI』のどれに集中すべきか、まずは悩むより10回ずつくらいプレイして実感で決めるが吉!(ちくわ)

●『SOUND VOLTEX』のインタビューでUTO氏が「ゲームセンターに人を呼びたい」と熱く話してくれたことがうれしかったです。今後もEXIT TUNES×『SOUNDVOLTEX』に期待。ちなみに最近の追加曲はツマミの使い方が面白くて、ツマミをギュンギュン回しながら「俺カッコイイ」みたいなプレイができます。(セツナトリップ飛鳥)

STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔/小島 賢治/新藤 剛/村角 仁史/中村 翔
■編集協力(五十音順) age/飛鳥/一姫ニクマ太郎/ウメハラ/大須/OYZ/H.H/げっつ☆先生/ケンちゃん/虎斗/GON/C・LAN/JOKER/DIEちゃん/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちくわ/鉄拳番長/原 常樹/福士/藤野俊昭/マンモス丸谷/yK
■ハイスコア協力 京城/藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ/IKa/いちみやひろし/今井神/シロガネヒナ/七瀬葵/幸宮チノ/ワンカップP
■業務部 樽本 義之/岡 寛之
■営業部 高津 利浩/堂前 秀隆/山田 慶紀/梅田 拓実
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀/兎束 龍憲/吉澤 美由希/藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀/泉 和子/山内ユリコ/安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。

■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。

■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。

■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

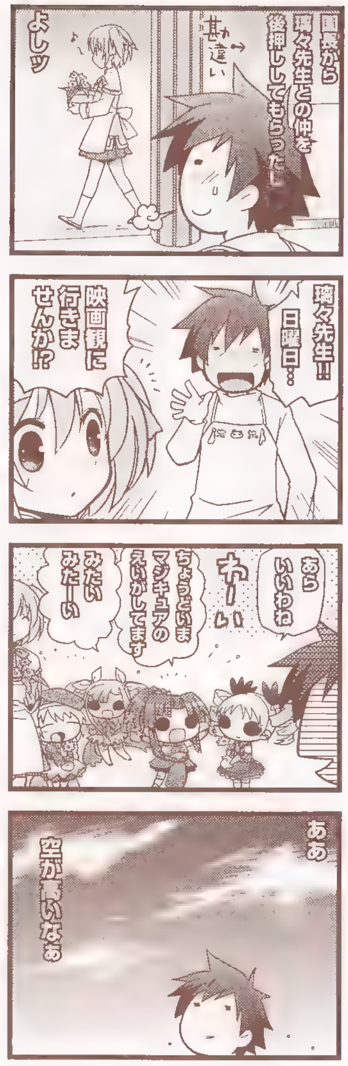
本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

2月号/11月16日(金)必着
3月号/12月17日(月)必着
4月号/1月16日(水)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

いよいよ稼働! 大注目の新作を総力特集

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

新バージョンをいち早くプレイリポート!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

UNDER NIGHT IN-BIRTH、BEAT MAXIMUM ほか

NEXT NUMBER 2013年1月号は

2012年11月30日(金)発売予定 予価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア12月号[No.151]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.151
第13巻 第12号 通巻第151号 平成24年10月30日発行・発売(毎月1回30日発行)
雑誌11447-12
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

七瀬葵先生二十年記念本、まさかの来年発行の予定です……!!



➡本作品は巻末からお読み下さい。


新堂
学園長
山科
教頭
飛鳥の先輩
扇ヶ谷鉄子
報道部
古館伊知子
ほかのキャラも魅力的な設定で描いてて楽しかった!!
どのキャラにもドラマがあるんですよね!!
たくさんキャラをデザインしましたが
その後を引き継いでいろんなイラストレーターの方が魅力的に描いてくださり
たくさんのシリーズが出ています
あすか120%シリーズ
PS
PS
SS
PCE
愛されてきたんですね!!
格ゲーのプログラムが良くてすごく楽しくて
音楽もとっても良くて
そして何よりどのキャラも一生懸命で!!
『あすか120%』は後世に残したいいいゲームなのだよっ!!


ケンカ番長なキャラ川崎忍!!
やっぱり手がでかい!!
ハチマキがマフラーみたい!
このキャラは最初スペシャルキャラ的な扱いだったせいか集合イラストには入ってなかった
ちょっと残念だったけど描きたかったので描いてみた!
ああ動かしたいキャラだ〜〜


ソフトボール部の御手洗清子ちゃん！
このころはオリジナルキャラをデザインするのが楽しくなってました
お絵描きたのしすー！
左手のグローブが超でかいのは当時の私のマイブーム
そのほか足のパーツもベルトのパーツも大っきい!!「ゴツいキュート」が描きたかった
ソフト部のスパイクはプロテクターが付いててほんとに重いのだ
ボーイッシュだけどふつうにかわいいと思う。
前髪ぱっつんも当時のクセ。
名字のキーワードに反応してしまうという設定は開発さんの案でした


日舞研究会代表小和田奈々ちゃんです!
私の絵だと…
つり目で時代錯誤の性格のナギナタ袴少女が描きたかった
純和風のヤマトナデシコです!
武器がいっぱい!
シナリオではイメージどおりに動かしてもらってうれしかったです!!



プロレス研究会代表
キャシイ・ワイルドです
PCエンジン版から追加された新キャラ四体のうち三体は私の提案が通ってうれしかった!!
知らない間に大阪弁なキャラになっていた(笑)
とにかく描いてて楽しかった!
イチバーン!
美少女ゲームじゃなくて美少女格闘ゲームなので
骨格の描き分けとかでキャラバリエーションを作りたかった
金髪 青い目 そばかす
男性が嗜好する女性キャラじゃないデザインもいっぱい描きたいな!
なかなかイラストのお仕事では難しい気もするけど?


生物部代表
豊田可莉奈
ちゃん
飛鳥の
ライバルキャラ
です！
ここから先の
4キャラは
PCエンジン
での追加で
デザインしたキャラに
なります
ケロぴょんは
開発の方のアイディア
です♡
初代『あすか』のあと
一年くらいしか経っていない
のですが
このころには
キャラデザに自分らしい
テイストが確立して
来ているように
思います
このキャラも
自分的に
クリティカルな
気がする
当時としては
珍しいかもしれない
ニーソと
グローブ
大きめの球体
アクセサリーとか
とにかく
力入れた
お気に入り
キャラです
絵柄も
自分の正解
らしきものに
達した
気がします


応援部代表の
鈴木めぐみちゃん
……実は
初代『あすか』の
六人のキャラの中で
一番最後まで
決まってなかった
デザインでした
うさぎの耳の
ような
大きなリボンが
お気に入り
なんと当初の
企画書では
めぐみは水泳部の
スレンダーな子
という設定
だったのだ!
何度
描いても
イマイチな子
になっちゃう
なあ……
ぽんぽんあたーっく!
スレンダーな子だと
大久保久美ちゃんと
イメージが
かぶるんじゃないかと
開発の方に自分の
案を出してみました
自分の意見を
取り入れてもらえた
それができた環境にも
感謝!!
なんとそれが通って
身長差のある
全体の
キャラバリエーションが
できました!!
実は単に
ロリが
描きた
かった
初代の
TOWNS版、68版では
フツーにロリ体型で
描いているのですが
キャラ紹介で
『ナイスバディ』と
描かれていて
それ以降のバージョンでは
あわてて巨乳に
描いています(笑)
←ロリ巨乳のひみつ♥


空手部代表北条虎美さんです！
男性キャラに見える人がいるかも？
上級生らしく頭身高め
ちょっと近寄りがたいイメージで
格闘家っぽい道着キャラだけど女性ってことで当時アニメやってた『YAWARA！』のテレシコワさんがイメージなのです
中世的な女性を描くの結構好きかも
空手の型は写真見て描くと動きが止まっちゃうので多少ウソでも動きの見栄え重視で描いちゃう


新堂環も
同じく
上級生で
テニス部代表
ということで
……
縦ロールな
キャラに!!
こだわりは
前髪の
ところと
リボンや
全体の
カラーリング
そして色気!!
オトナの
魅力!
高校生だけど
上級生キャラは
とにかく
頭身を高く!
威圧感を表現
したかった!



バレー部代表
山崎竜子
ちゃんは……
デザインで
悩んだという
記憶が無い!!
気がついたら
このデザインに
なっていた!
うおりゃ
あああ
あ!!
ブルマの形が
かなりハイレグ
なんだけど
今デザイン
したとしても
わざとコレに
するかも
まゆげ
太いです
ボーイッシュ
というより
は
まんま男の子!!
ぶるま
というか
一人だけ
はいてたり
するかも?
体動かすと
きっと
楽しいだろうな~♥
はっ
はっはっ
制服でも
あぐらを
かいてるであろう


次にデザインしたのは大久保久美ちゃんだったかかな?
新体操部ということでレオタード姿です!
デザイン中は妄想中♥
けれどおとなしめのキャラというギャップがいいかな
実は三角ふとまゆげで下がりまゆだったり
ほかのキャラより目が小さめで黒めがちだったりと
いいおヨメさんになりそう♥
↑みじかい縦ロール
ディテールは多くないんだけどね。
細かいところに描き分けというかキャラ設定してたりします



という訳で初のキャラデザ作業!!
企画書を前にしてじっと固まり続ける!
化学部代表本田飛鳥ちゃん……か……
マンガは見よう見まねで描いたもののゲームは現場でどのように作られているのか知らなかったのだ
まずキャラデザと言われてもどのようなものを作成すればよいのやら……
フリーの前は一般人
企画書
髪型もイメージはゼロから!!
アニメの設定画を参考にしながら三面図と表情集をたくさん描いた!
設定として描いた絵がキャラの会話シーンで使われていっぱい動いてくれてうれしかった!
ショートボブに細リボン!!
さわやか元気な黄色と青の制服のカラーリング!!
当時の私なりの正解を出し切った!!的なデザインで自分的に王道!! な気がします
じつはあすかの前歯かげんにもこだわりがあった!!
こうして本田飛鳥が完成した!!


ファミリーソフトの『あすか120% Burning Fest』
イラストレーター七瀬葵のデビュー作なんです！
弁当箱みたいな巨大パッケージだぜ!!
これこれこれだよ!!
当時アーケードでは『ストII』や『餓狼伝説』が大ブーム!!
アンソロジー漫画のお仕事をいただいてミーハーにも大喜びをしていたころ!!
やった〜〜〜ん
格ゲーアンソロジー漫画のお仕事と同じ担当さんから突然のオファー！
次のお仕事は美少女格闘ゲームのキャラデザだから
ええっ!?
企画書
パッケージのカラーインクは初体験!!
いろいろ失敗しまくる!!
ぎゃあああああああ！
知りませんでした……
大久保久美ちゃん
山崎竜子ちゃん
それなりにいろいろ苦心したんだな？
ふ〜〜〜ん


こんにちは
七瀬葵です
今回は
モノクロページを
いただきまして
ありがとう
ございます!
ぺこーり…
レポートマンガの自画像久しぶり
イラストは齢とらんでええね。
事の発端は
打ち合わせの
時……
私
2013年で
デビュー二十周年に
なるんですよ～
えっ!
編
……
おめでとう
ございます
!!
編
逆算
せんでええ
という訳で
このキャラも
もうすぐ
二十周年だ!!
今回は
大増ページで
歴史を大逆走!!
本田
飛鳥ちゃん
20th
めでたいっ

七瀬葵先生の知られざる二十年の歴史が今ここに紐解かれる……!!



あすか120%
キャラクターメイキング
ストーリー

七瀬葵

※本作品はこちらからお読み下さい。

アルカディ全

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 492453
有効期限：2012年11月30日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

エロチャーミングに参戦！





放浪の女拳士ジェイシーことジュリア・チャンがTEKKEN美少女シリーズに初参戦！ これまでのシリーズ同様、山下しゅんや氏により描き下されたイラストを元にむっちり感を余すところなく立体化！ 2013年2月に発売予定なので、今からポチっておこう!!

パーツ差し替えにより、マスクの有無なども選択可能となっている！

ebten購入特典 A3判クリアポスター



ebten購入特典は、山下氏の原画を使用したA3クリアポスター！

■コトブキヤ 鉄拳タッグトーナメント2 TEKKEN美少女 JAYCEE（ジュリア・チャン）【エビテン限定特典付】
商品コード：121001
販売価格：**7,140円**［税込］
［読者割引対象］表示価格から200円引き
発売日：2013年2月発売予定

©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

在庫、残りわずか!!



ギルティの静音スティックが好評発売中！ クリアポスター付きの限定版はすでに完売し、通常版も残りわずかとなっている!! 限定版を買い逃した人も、買い足したい人も急げ!!

■ギルティギア 静音 スティック -SANWA EDITION-
商品コード：121004
販売価格：**13,980円**［税込］※10%割引

©ARC SYSTEM WORKS

両方入手するであります！



『P4U』にて、特殊部隊シャドウワーカーの一員として登場した「アイギス」がfigmaにて立体化！ さらに、ファミ通の付録プロダクトコードにて配布された、ラビリス風カラーのアイギスを再現した、ファミ通オリジナルカラーVer.がebten限定で登場！ 問答無用で両方ポチって発売を待とう。

■figma アイギス The ULTIMATE ver.【エビテン限定特典付き】
商品コード：121003
販売価格：**4,800円**［税込］
発売日：2012年12月予定



ebten購入特典 ポストカード

両Ver.ともにebtenで購入した際は、限定ポストカード付き！



■figma アイギス The ULTIMATE ver. ファミ通オリジナルカラー【エビテン限定特典付き】
商品コード：121002
販売価格：**4,800円**［税込］
発売日：2013年1月予定

※監修中モデルのため、実際の製品とは異なる可能性があります。

© Index Corporation 1996,2011



月刊アルカディア ARCADIA No.151 発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-12

4910114471220
01124